

**PENGEMBANGAN *MOBILE MEDIA "FRANCOPENSÉE"*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS  
DI SMA N 2 WONOSOBO**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



oleh:  
**Ananto Yanuar Trivaldi**  
**NIM. 09204241007**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Siti Sumiyati, M. Pd

NIP. : 19580314 198503 2 001

sebagai pembimbing,

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Ananto Yanuar Trivaldi

No. Mhs. : 09204241007

Judul TA : Pengembangan *Mobile Media "Francopensee"* sebagai Media  
Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo

sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,



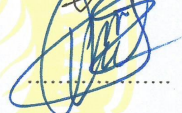
Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.  
NIP. 19580314 198503 2 001



## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan *Mobile Media “Francopensee”* sebagai Media Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo” ini telah diajukan di depan Dewan Penguji pada 19 Agustus 2016 dan dinyatakan lulus.

### Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Dwiyanto Djoko P., M.Pd	Ketua Penguji		27/8.16
Dra. Siti Sumiyati, M.Pd	Sekretaris Penguji		27/8.16
Drs. Ch. Waluja S., M.Pd	Penguji Utama		27/8.16

Yogyakarta, 23 Agustus 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP.19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ananto Yanuar Trivaldi

NIM : 09204241007

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

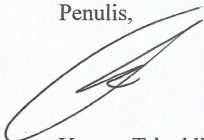
Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 7 Agustus 2016  
Penulis,

  
Ananto Yanuar Trivaldi

## **MOTO**

Hadapi semua cobaan dan nikmat dari-Nya dengan iman,  
InsyaAllah semua akan menjadi kebaikan.  
Maka, indah pada saatnya nanti karena kebaikan yang kita tanam.

Bersama Allah, segala persoalan akan terselesaikan.  
Berusaha ikhlas untuk menjalani setiap putusan-Nya,  
Dia Maha Mengetahui apa yang paling baik untuk hamba-Nya yang bertaubat.

Berusaha, berdo'a dan bersyukur.

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Syukur alhamdulillah, terima kasih kepada Allah Yang Maha Kuasa, berkat ridho-Nya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang telah sabar mendidik dan memberikan kesempatan kepada saya untuk dapat belajar tentang makna kehidupan. Terima kasih atas segala dukungan yang telah kalian berikan. Tak lupa saya ucapkan terima kasih juga untuk semua teman, sahabat dan orang-orang di sekitar saya yang telah membuat penulisan tugas akhir ini begitu bermakna.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarokatuhu.*

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan *Mobile Media “Francopensee”* Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo” dengan sebaik-baiknya. Tugas akhir skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penulisannya, penulis tak lepas dari bantuan berbagai pihak yang selalu memberikan dukungan baik secara langsung ataupun secara tidak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd. M. A. selaku Rektor UNY.
2. Dr. Widyastuti Purbarini, M. A. selaku Dekan FBS UNY.
3. Dr. Roswita Lumban Tobing, M. Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
4. Drs. Rohali, M. Hum selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Dra. Siti Sumiyati, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Herman, M. Pd dan Nuning Catur Sri Wilujeng, S. Pd., M.A. selaku validator media pembelajaran.
7. Guru mata pelajaran Bahasa Prancis dan siswa kelas XI Bahasa SMA N 2 Wonosobo.

8. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
9. Seluruh Staf dan Karyawan serta Bapak/ Ibu guru SMA N 2 Wonosobo.
10. Kedua Orang Tua dan seluruh anggota keluarga.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih jika ada kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

*Wassalaamu 'alikum warahmatullahi wabarokatuhu.*

Yogyakarta, 7 Agustus 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
EXTRAIT .....	xv
 BAB I PENDAHULUAN .....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Batasan Istilah .....	7
H. Spesifikasi Produk .....	8
 BAB II KAJIAN TEORI .....	 9
A. Kajian Teori .....	9
1. Media Pembelajaran .....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	11
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	13
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	15

e. Media berbasis Adobe Flash Professional CS 6 .....	17
2. <i>Mobile Learning</i> .....	19
a. Pengertian <i>Mobile Learning</i> .....	19
b. Fungsi dan Manfaat <i>Mobile Learning</i> .....	21
3. Keterampilan Menyimak.....	23
a. Pengertian Keterampilan Menyimak .....	23
b. Tujuan Keterampilan Menyimak .....	24
c. Jenis-jenis Keterampilan Menyimak .....	25
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak.....	31
B. Penelitian Relevan.....	36
C. Kerangka Berpikir.....	38
D. Hipotesis Awal .....	39
 BAB III METODE PENELITIAN .....	 40
A. Penelitian dan Pengembangan.....	40
B. Desain Penelitian.....	41
C. Prosedur Pengembangan Media.....	41
D. Penilaian Produk .....	44
E. Jenis Data .....	44
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
G. Teknik Analisis Data.....	49
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	 51
A. Hasil Penelitian .....	51
1. Proses Pengembangan <i>Mobile Media “Francopensee”</i> .....	51
a. Tahap Awal .....	51
b. Tahap Perancangan .....	52
c. Tahap Pembuatan Media .....	54
d. Tahap Evaluasi .....	55
e. Tahap Akhir .....	61
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	62
1. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media dan Penilaian Kelayakan Media	63
2. Revisi Produk .....	65

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....	73
A. Kesimpulan .....	73
B. Saran.....	74
C. Keterbatasan.....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN .....	78
RÉSUMÉ .....	138

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi.....	45
Tabel 2 : Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media .....	46
Tabel 3 : Kisi-Kisi Penilaian Guru Bahasa Prancis pada Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi .....	47
Tabel 4 : Kisi-Kisi Penilaian Guru Bahasa Prancis pada Aspek Kualitas Tampilan.....	47
Tabel 5 : Kisi-Kisi Penilaian Siswa pada Aspek Pembelajaran .....	48
Tabel 6 : Kisi-Kisi Penilaian Siswa pada Aspek Penyajian Materi .....	48
Tabel 7 : Kisi-Kisi Penilaian Siswa pada Aspek Pengoprasian Media .....	49
Tabel 8 : Kategori Penilaian Media .....	50
Tabel 9 : Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis .....	59
Tabel 10 : Hasil Penilaian Siswa .....	60
Tabel 11 : Hasil Penilaian Media .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Tampilan Sesudah dan Sebelum Revisi Istilah.....	66
Gambar 2 : Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Penulisan Terjemahan .....	66
Gambar 3 : Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Kata Perintah.....	67
Gambar 4 : Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Urutan Menu .....	68
Gambar 5 : Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Penulisan UNY .....	68
Gambar 6 : Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Gambar .....	69
Gambar 7 : Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Desain Tampilan .....	70
Gambar 8 : Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Pemberian Contoh .....	71
Gambar 9 : Tampilan Menu <i>Références</i> .....	72

## PENGEMBANGAN *MOBILE MEDIA “FRANCOPENSÉE”* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS DI SMA N 2 WONOSOBO

Oleh:  
Ananto Yanuar Trivaldi  
09204241007

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengembangkan *mobile media “Francopensée”* sebagai media pembelajaran menyimak bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo, (2) mengetahui kualitas *mobile media “Francopensée”* sebagai media pembelajaran menyimak bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo dan (3) mengetahui kelayakan *mobile media “Francopensée”* sebagai media pembelajaran menyimak bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo.

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan *mobile media “Francopensée”* melalui lima tahapan yaitu (1) tahap analisis, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pembuatan, (4) tahap validasi, dan (5) tahap akhir. Pada tahap evaluasi media divalidasi oleh dua orang dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY sebagai ahli materi dan ahli media, kemudian dinilai kelayakannya dengan instrumen angket oleh guru Bahasa Prancis dan 32 siswa kelas Bahasa SMA N 2 Wonosobo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan *mobile media “Francopensée”* dilakukan menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS6 dan didukung dengan *software* pengolah gambar, Corel Draw X7 serta *software* pengolah suara Cool Edit Pro 2.0. Produk akhir pengembangan berupa aplikasi Android dengan materi *“La famille”* yang dapat diunduh di *Play Store* secara gratis, (2) persentase penilaian kualitas media dari dosen ahli materi adalah sebesar 83,16% yang termasuk dalam kategori “sangat baik” dan persentase penilaian kualitas media dari dosen ahli media adalah sebesar 96,67% yang juga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Kemudian berdasarkan hasil uji kelayakan oleh guru bahasa Prancis dan 32 siswa kelas XI Bahasa, diperoleh persentase sebesar 91,43% dan 83,19% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan penilaian keseluruhan, *mobile media “Francopensée”* mendapatkan persentase nilai keseluruhan sebesar 83,76% dengan kategori penilaian “sangat baik”. Maka, dapat disimpulkan bahwa *mobile media “Francopensée”* dapat menjadi media pembelajaran menyimak bahasa Prancis yang efektif dan efisien.

Kata kunci : Pengembangan media, Android, Adobe Flash Professional CS6, menyimak



**LE DÉVELOPPEMENT DE MEDIA MOBILE "FRANCOPENSÉE"  
COMME UN MEDIA D'APPRENTISSAGE DE COMPRÉHENSION ORALE  
DE LA LANGUE FRANÇAISE À SMA N 2 WONOSOBO**

Par :  
Ananto Yanuar Trivaldi  
09204241007

**EXTRAIT**

Cette recherche est la recherche du développement de média. Le but de cette recherche est (1) pour développer le média mobile "Francopensée" comme un média d'apprentissage de Compréhension Orale de la langue française à SMA N 2 Wonosobo, (2) déterminer la qualité de média mobile "Francopensée" comme un média d'apprentissage de Compréhension Orale de la langue française à SMA N 2 Wonosobo et (3) évaluer la faisabilité de média mobile "Francopensée" comme un média d'apprentissage de Compréhension Orale de la langue française à SMA N 2 Wonosobo.

La recherche exécutée est incluse dans le type de recherche et de développement (*Research and Development*). Le développement de média mobile "Francopensée" à travers cinq étapes, ce sont (1) la phase d'analyse, (2) la phase de planification, (3) la phase de création, (4) la phase de validation, et (5) la phase finale. Dans la phase d'évaluation le média est validé par deux professeurs du Département de l'Éducation Française de l'Université d'État de Yogyakarta comme experts en la matière et en médias, puis ont évalué sa faisabilité en utilisant un instrument questionnaire rempli par l'enseignant et 32 élèves de la classe de Langue SMA N 2 Wonosobo.

Les résultats ont montré que : (1) le développement de média mobile "Francopensée" est organisé à l'aide du logiciel Adobe Flash Professional CS6 et il est soutenu par un logiciel de traitement d'image, Corel Draw X7 et un logiciel de traitement de la voix Cool Edit Pro 2.0. Le produit final du développement est sous la forme de l'application Android avec le sujet "La famille" qui peut être téléchargé gratuitement sur le *Play Store*, (2) le pourcentage d'évaluation de qualité média donné par le professeur expert en la matière est 83,16%, ce qui est inclus dans la catégorie « très bon » et le pourcentage d'évaluation de qualité de média donné par le professeur expert en médias est 96,67%, ce qui est également inclus dans la catégorie "très bon". Ensuite, selon les résultats de test de faisabilité par l'enseignant français et 32 étudiants de la classe XI Langue, il est obtenu un pourcentage de 91,43% et 83,19% qui sont inclus dans la catégorie « très bon ». D'après les résultats d'évaluation en tout, le média mobile "Francopensée" obtient un pourcentage d'estimation en tout de 83,76% avec la catégorie d'évaluation "très bon". Ainsi, on peut conclure que le média mobile "Francopensée" peut être un média d'apprentissage de la langue français qui est efficace et efficiente.

Mots-clés : le développement de média, Android, Adobe Flash Professional CS6, Compréhension Orale

**BAB I  
PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa Prancis merupakan satu jendela dunia. Dunia akan semakin terbuka dan terbentang luas di mata Anda, karena lebih dari 305 juta penduduk dunia menggunakan bahasa ini (Sari, 2012 : 5). Pendapat tersebut memberikan gambaran kepada kita tentang bagaimana kita dapat memiliki akses yang cukup besar untuk mendapatkan peluang karir, membuka jaringan usaha atau mendapatkan beasiswa ke luar negeri, khususnya ke negara *Francophone*.

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengadakan pembelajaran bahasa asing dan salah satunya adalah bahasa Prancis. Bahasa Prancis dipelajari baik secara formal maupun non formal. Contohnya adalah di SMA N 2 Wonosobo yang berlokasi di kecamatan Selomerto, kabupaten Wonosobo, provinsi Jawa Tengah. Di sana peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar bahasa asing selain bahasa Inggris yaitu bahasa Prancis.

Melalui pembelajaran bahasa Prancis, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi lisan dan tulisan yang mencakup empat aspek dasar keterampilan bahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Dengan begitu, peserta didik dapat memahami dan menyampaikan informasi, pemikiran atau apa yang mereka rasakan dalam bahasa Prancis. Hal ini menjadi penting mengingat kota Wonosobo adalah salah satu kota yang menjadi destinasi wisata dan memiliki potensi besar dalam pengembangan dunia kepariwisataan,

sehingga penting juga bagi mereka (peserta didik) untuk mempelajari bahasa asing seperti bahasa Prancis agar nantinya dapat mengembangkan kota Wonosobo dengan bekal kemampuan bahasanya. Dengan bekalnya itu, para peserta didik nantinya juga dapat mempelajari budaya asing dan lebih mengenal budaya sendiri, terlebih lagi mereka akan menjadi putra-putri daerah yang mampu bersaing dalam dunia kerja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo, diketahui bahwa ada sistem penjurusan yang diterapkan dari kelas X. Jadi seorang siswa akan mendapatkan pelajaran bahasa selama 3 tahun, berbeda dengan sistem terdahulu di mana penjurusan dilakukan setelah naik kelas XI. Kuota untuk tahun 2016 ini, SMA N 2 Wonosobo menyiapkan 11 kelas yang dibagi menjadi 3 jurusan yaitu IPA (6 kelas), IPS (4 kelas) dan Bahasa (1 kelas). Bahasa asing yang dipelajari di kelas IPA dan IPS hanyalah bahasa Inggris dan bahasa Jepang sedangkan di kelas Bahasa, mereka mempelajari bahasa Inggris, bahasa Jepang dan bahasa Prancis.

Semua kelas di sekolah tersebut memiliki fasilitas *sound system* yang terhubung ke satu sumber yaitu ruang Tata Usaha. Fasilitas ini biasa digunakan untuk menyampaikan pengumuman-pengumuman yang sifatnya umum, sehingga hal ini tidak memungkinkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya untuk kelas Bahasa. Dalam pembelajaran bahasa Prancis, sangat penting bagi peserta didik untuk mendengarkan tuturan langsung dari penutur asli karena dalam belajar bahasa, *Compréhension Orale* (menyimak) merupakan tahap awal yang menjadi fondasi dalam proses pemahaman suatu bahasa. Oleh karena

itu pihak sekolah menyediakan fasilitas berupa *speaker portable* yang dapat dipinjam di ruang Tata Usaha dan bisa digunakan di kelas yang membutuhkan. Diharapkan fasilitas tersebut dapat menjadi media pembelajaran yang menunjang agar pencapaiannya lebih maksimal. Hal ini selaras dengan pernyataan Sudjana dan Rivai (2002 : 2) yang menyatakan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Namun pada kenyataannya pembelajaran masih saja terkendala karena hasil keluaran (*output*) suara dari *speaker* tersebut kurang baik.

Fasilitas lain yang dapat digunakan adalah laboratorium bahasa yang dilengkapi dengan peralatan atau media pembelajaran yang cukup memadai seperti meja individu dengan *headphone* di setiap meja, TV monitor, VCD Player dan *sound system*. Namun sangat disayangkan karena fasilitas tersebut hanya tersedia satu kelas saja, sehingga fasilitas ini harus digunakan secara bergantian oleh para guru bahasa. Dengan keterbatasan tersebut, guru bahasa Prancis membuat jalan keluar dengan memanfaatkan *handphone* siswa sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, solusi tersebut belum bisa menyelesaikan permasalahan pembelajaran menyimak, karena media tersebut belum digunakan dengan maksimal. Pemanfaatan *handphone* siswa hanya sebatas untuk membuka situs penterjemah atau untuk mencari arti kata saja. Ketika siswa mencari materi tambahan di internet, hal tersebut menjadi masalah baru karena siswa belum memiliki bekal kosakata yang banyak sehingga siswa kurang dapat memahami materi tersebut dengan baik. Kendala-kendala yang muncul membuat

pembelajaran bahasa Prancis kurang efektif dan efisien. Keadaan ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan tanggap terhadap situasi dan kondisi yang ada agar siswa dapat mempelajari bahasa Prancis dengan lebih baik.

Ciu Bun Seng (2011 : 6) mengatakan bahwa saat ini Android telah digunakan oleh jumlah pengguna yang melebihi segala jenis sistem operasi di dunia ini. Dengan kata lain hampir semua orang tidak terkecuali para peserta didik atau para guru sekalipun, mereka menggunakan alat komunikasi tersebut. Karena saat ini kebutuhan untuk berkomunikasi seperti menjadi kebutuhan primer bagi kebanyakan orang. Maka akan sangat menguntungkan jika para pengajar dapat memanfaatkan *smartphone* Android sebagai media pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Prancis.

*Smartphone* ini juga dapat menjadi solusi untuk permasalahan pembelajaran *Compréhension Orale* karena di setiap *smartphone* pasti memiliki *speaker* yang sudah terintegrasi di dalamnya. Bisa dikatakan, setiap peserta didik memiliki fasilitas pribadi yang memungkinkan mereka untuk belajar kapan saja. Selain itu para guru pun dapat membuat aplikasi sendiri sesuai dengan kebutuhan mereka. Dari sini peneliti melihat potensi untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Prancis berbentuk aplikasi yang dapat dijalankan di *smartphone* Android.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan *mobile media* “*Francopensée*” yang merupakan pengembangan media pembelajaran bahasa Prancis berbentuk aplikasi edukasi yang mengarah pada penggunaan *smartphone* dengan sistem operasi Android. *Mobile media* “*Francopensée*” berisi materi

pelajaran tentang kehidupan keluarga (*la famille*), yang disesuaikan dengan materi pembelajaran kelas XI semester I, latihan soal dan permainan berupa kuis yang dapat merangsang minat peserta didik untuk mengerjakan soal-soal yang disediakan. Adanya *output* suara di setiap *smartphone* sangat mendukung pembelajaran dengan media ini, di mana fokus dari *mobile media* ini adalah pembelajaran menyimak atau *compréhension orale*. Aplikasi ini memungkinkan penggunaannya untuk dapat belajar bahasa Prancis di mana pun dan kapan pun karena tingkat mobilitasnya yang tinggi. Dengan demikian *mobile media* “*Francopensée*” ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang berkualitas, efektif dan efisien serta dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan adalah sebagai berikut :

1. Fasilitas untuk pembelajaran bahasa kurang.
2. Pembelajaran bahasa Prancis kurang efektif dan efisien.
3. *Smartphone* belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran.
4. Siswa belum memiliki bekal kosakata yang banyak.
5. Pengajar dituntut untuk tanggap dan kreatif dalam menanggulangi kendala pembelajaran.
6. Kualitas *mobile media* “*Francopensée*” belum teruji.



### C. Batasan Masalah

Melihat lingkup permasalahan yang begitu luas, maka permasalahan difokuskan pada pengembangan dan uji kelayakan *mobile media “Francopensée”* sebagai media pembelajaran bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan *mobile media “Francopensée”* sebagai media pembelajaran menyimak bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo?
2. Bagaimana kualitas *mobile media “Francopensée”* sebagai media pembelajaran menyimak bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo?
3. Bagaimana kelayakan *mobile media “Francopensée”* sebagai media pembelajaran menyimak bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo?

### E. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah yang ada, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan *mobile media “Francopensée”* sebagai media pembelajaran menyimak bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo.
2. Mengetahui kualitas *mobile media “Francopensée”* sebagai media pembelajaran menyimak bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo berdasarkan penilaian guru bahasa Prancis.
3. Mengetahui kelayakan *mobile media “Francopensée”* sebagai media pembelajaran menyimak bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo.

### F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan di atas, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menerapkan *mobile learning* pada pembelajaran bahasa Prancis SMA dan tentunya menambah pengetahuan pada materi kehidupan keluarga (*la famille*).
2. Secara praktis :
  - a. Bagi peserta didik, *mobile media “Francopensée”* dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan juga sebagai media latihan soal yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
  - b. Bagi pengajar, *mobile media “Francopensée”* dapat menjadi media alternatif untuk pembelajaran bahasa Prancis.

### G. Batasan Istilah

Dalam penulisan penelitian ini penulis menggunakan beberapa istilah yang akan dijabarkan di bawah ini untuk menghindari perbedaan pemahaman.

1. Pengembangan adalah proses pembuatan produk yang meliputi desain, memproduksi dan evaluasi.
2. *Mobile media “Francopensée”* adalah sebuah produk pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android yang dapat digunakan secara *mobile*.
3. Pembelajaran menyimak dalam penelitian ini adalah pembelajaran menyimak / mendengarkan pada mata pelajaran bahasa Prancis dengan tema kehidupan keluarga (*la famille*) di tingkat SMA, kelas XI semester I.

## H. Spesifikasi Produk

Hasil penelitian yang dilakukan akan menghasilkan sebuah produk berupa program aplikasi Android dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Media pembelajaran menyimak bahasa Prancis berbasis Android dikemas dalam bentuk *mobile application*.
2. Media yang dihasilkan berupa aplikasi *mobile media "Francopensée"* yang dapat digunakan pada *smartphone* Android dengan layar minimal ukuran 4,5", sehingga pengguna dapat mengoperasikannya dengan nyaman.
3. *Smartphone* Android yang mendukung aplikasi ini adalah *smartphone* dengan sistem operasi Android minimal versi 4.1 (Jelly Bean) dan versi di atasnya (v4.4 Kitkat, v5.0 Lollipop, v6.0 Marshmallow dan v7.0 Nougat). Semakin tinggi versi sistem operasinya, maka media akan semakin berjalan dengan lancar.
4. Bahasa yang digunakan dalam materi, *game* dan latihan soal adalah bahasa Indonesia dan bahasa Prancis.
5. Materi yang disajikan dalam *mobile media "Francopensée"* adalah materi kehidupan keluarga (*la famille*).
6. *Mobile media "Francopensée"* diperuntukkan bagi peserta didik SMA/MA kelas XI.
7. Jenis soal yang terdapat pada *game* dan latihan soal adalah benar salah (*vrai ou faux*), mencocokkan audio dan gambar dan pilihan ganda. Latihan soal dilengkapi dengan tampilan hasil jawaban beserta kunci jawaban.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman (2011 : 6) mengungkapkan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Jadi apabila alat-alat (media) tersebut membawa pesan atau informasi yang mengandung maksud pengajaran atau pembelajaran maka alat atau media tersebut disebut media pembelajaran.

Pengertian media pembelajaran menurut Hujairah Sanaky (2013: 3) adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Maka dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Kemudian Munadi (2013: 7-8), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana

sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan guru atau pengajar untuk membantu peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain, pembelajaran berarti usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Kustandi & Sutjipto, 2011 : 4). Kegiatan pembelajaran harus didukung oleh peran guru yang dapat memperlihatkan dan mengembangkan unsur dinamis pada materi pelajaran saat proses pembelajaran, apalagi penguasaan materi pada peserta didik tidak dapat diharapkan terjadi dalam waktu singkat. Karena itu seorang guru dituntut untuk dapat memotivasi peserta didik dan lebih kreatif dalam menyajikan materi ajar. Guru juga harus mampu memanfaatkan media yang disediakan oleh sekolah baik itu media konvensional ataupun media yang sudah disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memberikan dorongan kepada para guru untuk dapat memanfaatkannya sebagai media untuk memotivasi ataupun menyajikan materi ajar dengan lebih menarik. Media pembelajaran merupakan salah satu langkah yang dapat ditempuh oleh seorang guru untuk meningkatkan keinginan belajar peserta didik. Hal ini senada dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad Azhar, 2002 : 15) bahwa pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik.

## **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Levie dan Lentz (dalam Arsyad Azhar, 2002 : 16) mengungkapkan ada empat fungsi media pembelajaran,

### **1. Fungsi atensi**

Fungsi atensi media pembelajaran merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.

### **2. Fungsi afektif**

Fungsi afektif media pembelajaran dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa dalam proses belajar mengajar.

### **3. Fungsi kognitif**

Fungsi kognitif media pembelajaran terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau



gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

#### 4. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media memberikan konteks untuk memahami teks dan mengorganisasikan informasi dalam teks yang kemudian akan diingatnya kembali.

Kustandi dan Sutjipto (2013: 23) mengungkapkan manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, antara lain:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya serta kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka dan

memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari pemaparan mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang besar dalam menyukseskan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memberikan pemahaman materi dan peluang belajar yang lebih banyak kepada siswa.

#### c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang digunakan untuk proses pembelajaran tentunya tidak sembarangan atau hanya asal pilih saja. Pembelajaran yang efektif pasti memerlukan perencanaan yang baik. Dick dan Carey (dalam Sadiman, 2011 : 36) menyebutkan setidaknya ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi media tersebut tersedia dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Arsyad (2006 : 75-76) dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran mengungkapkan ada 6 kriteria pemilihan media pembelajaran. Pendapatnya ini lebih merujuk kepada pendapat Dick

dan Carey (1978) yang telah disampaikan sebelumnya. Berikut ini kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media menurut Arsyad :

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan peserta didik seperti menghafal atau mengerjakan tugas yang melibatkan kegiatan fisik.

2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.

Misalnya saja jika ada dua media yang berbeda, contohnya film dan grafik, keduanya memerlukan simbol dan kode yang berbeda, maka peserta didik juga memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.

3. Praktis, luwes dan bertahan.

Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media terbaik. Kriteria ini menuntun guru atau pengajar untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau dapat dibuat sendiri oleh guru atau pengajar. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan kapan pun dan di mana pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

4. Guru terampil menggunakannya.

Ini merupakan kriteria utama karena guru harus bisa menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran tersebut akan tergantung pada penggunaannya. Sebaik apa pun media yang dibuat, jika guru tidak terampil dalam penggunaannya maka media tersebut tidak akan bernilai dan terlebih lagi tidak bermanfaat.

5. Pengelompokan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu akan sama efektifnya jika digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil atau perorangan. Jadi harus ada pembagian antara media yang efektif untuk kelompok besar, untuk kelompok kecil ataupun untuk perorangan.

6. Mutu teknis.

Pengembangan media harus sesuai dengan persyaratan teknis tertentu. Misalnya, tampilan visual pada *slide* harus jelas dan informasi yang ditonjolkan atau yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki karakter yang berbeda-beda. Setiap karakter memiliki tujuan tersendiri untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Arsyad (2011 : 100-101) membagi media pembelajaran menjadi 4 jenis yaitu: (1) media berbasis manusia, (2) cetakan, (3)

visual dan (4) audio visual. Sedangkan Sanjaya (2008 : 211) memiliki pandangan lain, ia memilah media dengan melihat dari sisi mana kita memandangnya. Ia membaginya menjadi empat, yaitu:

1. Dilihat dari sifatnya
  - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar atau media yang memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara.
  - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara seperti *slide*, foto transparansi, lukisan dan gambar.
  - c. Media audio visual, yaitu jenis media yang mengandung unsur gambar dan unsur suara sehingga dapat dilihat dan juga didengar seperti rekaman video, film dan *slide* bersuara.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya
  - a. Media yang mempunyai daya liput luas dan serentak seperti radio dan televisi.
  - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film video dan lain sebagainya.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya
  - a. Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, film strip, transparansi dan lain sebagainya.
  - b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan dan radio.

#### e. Media berbasis Adobe Flash Professional CS 6

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan kesempatan kepada kita untuk lebih produktif. Dalam hal ini adalah pembuatan produk dalam bentuk digital. Adobe adalah pemimpin global dalam pemasaran dan solusi media digital. Pelayanan dari adobe memungkinkan pelanggan mereka untuk menciptakan konten-konten digital yang inovatif dan menyebarkan di media digital. Oleh karena Adobe Flash merupakan salah satu *software* yang banyak diminati oleh kebanyakan orang karena keandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia (Pranowo, 2011 : 1).

Adobe Flash adalah pengembangan dari *software* yang dikenal sebagai Future Splash Animator, yaitu sebuah program grafis vektor dan animasi yang dikembangkan oleh Future Wave Software. Teknologi Future Splash Animator dirilis pada bulan Mei tahun 1996 yang kemudian banyak digunakan pada beberapa situs terkenal seperti MSN, The Simpsons dan Disney Daily Blast dari The Walt Disney Company. Segera saja, pada Desember 1996, Macromedia membeli Future Splash Animator dan diberi label Macromedia Flash v1.0.

Setelah berjalan delapan tahun, Macromedia telah merilis beberapa versi dari Macromedia Flash. Mulai dari Macromedia Flash 2 (1997), Macromedia Flash 3 (1998), Macromedia Flash 4 (1999), Macromedia Flash 5 (2000), Macromedia Flash MX (2002), Macromedia Flash MX 2004 (2004), dan Macromedia Flash 8 (2005).



Kemudian pada tahun itu juga, Adobe mengakuisisi Macromedia dan pada tahun 2007 Macromedia Flash dikenal dengan nama Adobe Flash CS3 Professional. Bersamaan dengan dikenalkannya seri CS3, Adobe merilis bahasa pemrograman yang sangat ampuh dalam segala hal, yaitu Action Script 3.0 yang dimiliki juga oleh generasi penerusnya, Flash CS3, CS4, CS5, CS5.5 dan CS6 (Pranowo, 2011 : iii).

Adobe Flash Professional CS6 memungkinkan kita untuk membuat aplikasi yang dapat dioperasikan di komputer atau pun laptop. Selain itu mulai dari seri CS5.5, kita sudah bisa langsung membuat sebuah aplikasi Android tanpa menggunakan aplikasi pendukung lain karena Adobe sudah mengintegrasikan *software* pembuat aplikasi Android yang disebut Adobe Air di dalamnya. Jadi Adobe Flash CS5.5 atau yang terbaru (CS6) dapat menjadi sarana pengembangan media pembelajaran yang menarik karena dapat membuat animasi, memuat gambar, suara ataupun lagu. Media yang dikembangkan dengan berbasis pada *software* Adobe Flash dapat berupa media auditif, media visual, media audio visual, atau media apa saja yang secara penggunaannya disesuaikan dengan tujuan dari pengembangan media tersebut. Atau dengan kata lain, kita dapat membuat media yang kita inginkan sesuai kebutuhan dengan menggunakan Adobe Flash, khususnya Adobe Flash Professional CS6.

## 2. *Mobile Learning*

### a. Pengertian *Mobile Learning*

Pembelajaran *mobile* adalah suatu bentuk pembelajaran yang tidak terikat kepada tempat dan masa atau waktu (Husamah, 2014 : 175). PDA (*Personal Digital Assistant*), *smartphone* dan tablet adalah contoh peralatan yang digunakan sebagai alat pengajaran atau pembelajaran untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi. Sebagai media pembelajaran, PDA, *smartphone* dan tablet termasuk dalam jenis media audio visual karena media tersebut mengandung unsur gambar dan juga suara. Setiap jenis pembelajaran yang terjadi ketika pelajar tersebut tidak berada di tempat yang telah ditentukan, atau pembelajaran yang terjadi ketika pelajar mengambil keuntungan dari teknologi *mobile*, maka pembelajaran seperti itu disebut *mobile learning*. Menurut Husamah (2014 : 177) *m-learning* adalah suatu pembelajaran yang mengacu pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (perangkat bergerak) sebagai media pembelajaran sehingga pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, di mana pun dan kapan pun mereka berada. Dengan kata lain *m-learning* menghilangkan keterbatasan dalam proses pembelajaran dengan mobilitas dari perangkat *mobile* itu sendiri.

*M-learning* juga merupakan pembelajaran yang dapat diandalkan pada masa sekarang dengan banyaknya tuntutan kebutuhan

yang menginginkan hal-hal praktis. Dengan teknologi *mobile* seperti *MP3 player*, laptop, PDA, tablet dan *smartphone*, pembelajar dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun. Konten yang menarik dalam pembelajaran *m-learning* ini adalah aplikasi perangkat lunak yang dapat dipasang (*install*) pada suatu perangkat. *Smartphone* merupakan salah satu perangkat *mobile* yang memiliki potensi besar dalam pengaplikasian pembelajaran ini karena *smartphone* memungkinkan penggunaanya untuk mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang begitu beragam. Salah satunya adalah aplikasi interaktif dan bersifat *edutainment* (*education* dan *entertainment*) berbasis Android yang dapat membantu berlangsungnya proses pembelajaran secara menyenangkan dan mengurangi rasa tegang dalam sistem pembelajaran.

Husamah (2014 : 179) menyampaikan dalam bukunya bahwa teknologi *m-learning* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu teknologi yang prospektif di masa depan. Hal tersebut juga lah yang menjadi dasar dari penelitian ini. Peneliti menyadari bahwa *smartphone* yang merupakan salah satu contoh media *m-learning*, sudah menjadi bagian hidup dari masyarakat zaman sekarang. Berikut beberapa faktor yang mendukung pendapat tersebut:

1. Tuntutan kebutuhan konsumen yang menginginkan hal-hal praktis.
2. Harga ponsel / *smartphone* yang relatif murah

3. Pengguna *smartphone* yang relatif lebih banyak daripada perangkat lain.
4. Teknologi *wireless* yang tumbuh dengan pesat.
5. Akses internet melalui perangkat telepon seluler menjadi hal yang lumrah belakangan ini.
6. Akses dan transfer data menggunakan jaringan telepon seluler yang semakin murah dan cepat.
7. Pembuatan aplikasi-aplikasi untuk *smartphone* yang semakin mudah.

Fenomena tersebut membuat *m-learning* semakin menjanjikan untuk dapat berkembang, khususnya di Indonesia saat ini. Tidak menutup kemungkinan nantinya akan muncul aplikasi-aplikasi pembelajaran berbayar dan bahkan gratis.

#### **b. Fungsi dan Manfaat *Mobile Learning***

Penggunaan *m-learning* dirasa dapat menambah fleksibilitas dalam kegiatan belajar-mengajar karena pembelajarannya yang dapat diakses melalui media *portable*. Menurut Husamah (2014 : 181) terdapat tiga fungsi *m-learning* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, yaitu sebagai suplemen, komplemen dan substitusi.

##### **1. Suplemen (tambahan)**

*M-learning* berfungsi sebagai suplemen dalam kegiatan pembelajaran berarti peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *m-learning* atau tidak. Tentu ketika peserta didik tidak memanfaatkannya,

maka peserta didik tersebut juga tidak akan memiliki pengetahuan tambahan.

## 2. Komplemen (pelengkap)

*M-learning* berfungsi sebagai komplemen dalam kegiatan pembelajaran berarti materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas.

## 3. Substitusi (pengganti)

*M-learning* berfungsi sebagai substitusi dalam kegiatan pembelajaran berarti materi yang seharusnya diberikan oleh guru atau pengajar di dalam kelas, dapat digantikan dengan materi yang bisa mereka (peserta didik) dapatkan di media *online* ataupun *offline*.

Penerapan *m-learning* dalam pembelajaran berkaitan dengan manfaat dari *m-learning* itu sendiri. Adapaun manfaat pembelajaran berbasis *m-learning* yang disampaikan oleh Gumbira (dalam Husamah, 2014 ; 183) sebagai berikut:

1. Memberikan pembelajaran yang sebenarnya, di mana pun, kapan pun dan terpersonalisasi.
2. Menghidupkan atau menambah variasi pada pembelajaran konvensional.

3. Menghilangkan beberapa formalitas yang dianggap pembelajar nontradisional tidak menarik dan dapat membuat mata pelajaran itu menjadi menarik.
4. Membantu memberikan dan mendukung pelajaran literasi, numerasi dan bahasa.
5. Memfasilitasi pengalaman belajar, baik secara individu maupun kolaboratif.
6. Membantu pembelajar muda untuk tetap lebih fokus dalam rentang waktu yang lebih lama.
7. Membantu meningkatkan percaya diri dan penilaian diri dalam pendidikan.

## 3. Keterampilan Menyimak

### a. Pengertian Keterampilan Menyimak

Menurut Tarigan (1985 : 19) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Lain halnya dengan Nurgiyantoro (2009 : 234) yang mengartikan keterampilan menyimak sebagai kemampuan menangkap dan memahami bahasa lisan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan, kemampuan menangkap dan memahami bahasa lisan.

#### **b. Tujuan Keterampilan Menyimak**

Tujuan keterampilan menyimak menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2008 : 230) dibedakan menjadi 2 aspek, yaitu persepsi dan resepsi. Tujuan persepsi merupakan ciri kognitif dari proses mendengarkan yang didasarkan pada pemahaman pengetahuan tentang kaidah-kaidah kebahasaan. Resepsi merupakan pemahaman pesan atau penafsiran pesan yang dikehendaki oleh pembicara. Kemudian menurut Tarigan (1985 : 35) tujuan menyimak adalah:

1. untuk memperoleh informasi yang ada hubungan atau sangkut-pautnya dengan pekerjaan atau profesi saya.
2. agar lebih selektif dalam hubungan antar pribadi dalam kehidupan sehari-hari.
3. mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan yang masuk akal.
4. agar dapat memberikan responsi yang tepat terhadap segala yang didengar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan menyimak adalah untuk memahami pesan, memperoleh informasi atau mengumpulkan data agar nantinya dapat memberikan respon atau tanggapan terhadap apa yang didengar.

#### **c. Jenis-jenis Keterampilan Menyimak**

Tarigan (1985 : 23-33) mengatakan bahwa keterampilan menyimak terdiri dari berbagai jenis antara lain:

##### **1) Menyimak Ekstensif**

Menyimak ekstensif adalah sejenis kegiatan menyimak yang berhubungan dengan atau mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu bahasa, tidak perlu di bawah bimbingan langsung seorang guru.

##### **2) Menyimak Intensif**

Menyimak intensif lebih diarahkan pada menyimak bahasa alamiah secara lebih bebas dan lebih umum serta tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari sang guru, maka menyimak intensif diarahkan pada suatu yang jauh lebih diawasi, dikontrol, terhadap satu hal tertentu.

##### **3) Menyimak Sosial/ Konvensional**

Menyimak sosial atau menyimak konvensional biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial di mana tempat orang-orang mengobrol atau bercengkerama mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang dan saling mendengarkan satu sama lain untuk membuat responsi-responsi yang pantas, mengikuti detail-detail yang menarik, dan memperlihatkan perhatian yang wajar terhadap apa-apa yang dikemukakan, dikatakan oleh seorang rekan.

#### 4) Menyimak Sekunder

Menyimak sekunder adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan atau secara ekstensif misalnya:

- a) Menyimak pada musik yang mengiringi ritme-ritme atau tari-tarian rakyat di sekolah dan pada acara-acara radio yang terdengar secara sayup-sayup sementara kita menulis surat pada teman di rumah.
- b) Menikmati musik sementara ikut berpartisipasi dalam tipe-tipe tertentu kegiatan-kegiatan sekolah seperti melukis, pekerjaan tangan dengan tanah liat, membuat sketsa, dan latihan menulis dengan tulisan tangan.

#### 5) Menyimak Estetik / apresiatif

Menyimak estetik ataupun yang disebut juga menyimak apresiatif adalah fase terakhir dari kegiatan menyimak secara kebetulan dan termasuk ke dalam menyimak ekstensif. Aktivitas menyimak estetik mencakup kegiatan berikut ini:

- a) Menyimak musik, puisi, membaca bersama, atau drama yang terdengar pada radio atau rekaman-rekaman.
- b) Menikmati cerita-cerita, puisi-puisi, teka-teki, gemerencing irama, dan lakon-lakon yang dibacakan atau diceritakan oleh guru atau siswa-siswa.

#### 6) Menyimak kritis

Menyimak kritis adalah sejenis kegiatan menyimak, yang di dalamnya sudah terlihat kurangnya (atau tiadanya) keaslian, ataupun kehadiran prasangka serta ketidaktelitian-ketidaktelitian yang akan diamati.

#### 7) Menyimak Konsentratif

Menyimak konsentratif sering juga disebut *a study – type listening* atau menyimak yang merupakan sejenis telaah. Berikut ini kegiatan-kegiatan yang tercakup dalam menyimak konsentratif adalah:

- a) Menyimak untuk mengikuti petunjuk-petunjuk.
- b) Merasakan hubungan-hubungan seperti kelas, tempat, kualitas, waktu, rutan, serta sebab dan akibat.
- c) Menyimak demi suatu maksud tertentu untuk memperoleh butir-butir informasi tertentu.
- d) Mencapai serta memperoleh pengertian dan pemahaman melalui penyimak yang sungguh-sungguh.
- e) Merasakan serta menghayati ide-ide utama seorang atau suatu kelompok, baik sasaran maupun organisasinya.
- f) Menyimak urutan ide-ide.
- g) Mencatat fakta-fakta penting.

#### 8) Menyimak Kreatif

Menyimak kreatif mengakibatkan dalam pembentukan atau rekonstruksi seorang anak secara iniginatif kesenangan-kesenangan akan bunyi, visi atau penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disaran kan oleh apa-apa yang didengarnya.

#### 9) Menyimak Eksploratif

Menyimak eksploratif adalah sejenis menyimak intensif dengan maksud dan tujuan yang agak lebih sempit. Dalam kegiatan menyimak seperti ini si penyimak menyiagakan perhatiannya untuk menemukan hal-hal berikut:

- a) hal-hal baru yang menarik perhatian;
- b) informasi tambahan mengenai suatu topik;
- c) atau barangkali suatu pergunjungan atau buah mulut yang menarik;

Dengan demikian, si penyimak dapat dengan mudah dan dengan lega mengeluarkan sedikit upaya untuk menemukannya, lantaran penyelidikannya itu secara relatif bersifat insidental, kebetulan, bukan bersifat spesifik / khusus.

#### 10) Menyimak Interogatif

Menyimak interogatif adalah sejenis menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan, karena si penyimak harus mengajukan

pertanyaan-pertanyaan. Dalam kegiatan menyimak interogatif ini si penyimak mempersempit serta mengarahkan perhatiannya pada pemerolehan informasi atau bangun mengenai suatu jalur khusus.

#### 11) Menyimak Pasif

Menyimak pasif adalah penyerapan suatu bahasa tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya-upaya kita pada saat belajar dengan teliti, belajar tergesa-gesa, menghafal luar kepala, berlatih, serta menguasai suatu bahasa. Otak kita bukan main aktifnya dalam mendaftarkan bunyi-bunyi, bau-bau, dan rupa-rupa, sekali pun pada saat kita seolah-olah mengarahkan perhatian kita pada sesuatu yang lain, bahkan pada saat kita tidur.

#### 12) Menyimak Selektif

Menyimak selektif tidak hanya digunakan untuk menggantikan menyimak pasif tetapi juga untuk melengkapinya. Contoh menyimak suatu bahasa dari penggunaan intonasi, variasi nada, bunyi-bunyi yang bersamaan, kombinasi bunyi yang muncul berulang-ulang, bentuk tata bahasa.

Pada media yang dikembangkan peneliti, jenis kegiatan menyimak yang digunakan adalah menyimak konsentratif. Di dalam *mobile media "Francopensee"*, terdapat materi, latihan soal dan juga soal evaluasi yang menuntut para penggunaanya (siswa) untuk dapat

mengikuti petunjuk yang diberikan, menyimak agar mendapatkan informasi, memperoleh pemahaman, menghayati ide utama seseorang atau mencatat fakta-fakta penting. Kegiatan-kegiatan tersebut tadi merupakan isian dari kegiatan menyimak konsentratif yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Pada proses pembelajaran Bahasa Prancis setingkat SMA/MA atau sederajat, pembelajarannya mengacu pada *Niveau A1* yang sudah ditetapkan dalam CECRL (*Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*). Pada tingkatan ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami dan menggunakan ekspresi yang digunakan sehari-hari dan pernyataan sederhana yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tertentu.
2. Memperkenalkan diri sendiri atau memperkenalkan orang lain berkaitan dengan nama, tempat tinggal, relasi atau kebangsaan dan mengungkapkan pertanyaan dengan tema yang sama.
3. Berkomunikasi sederhana dengan orang yang berbicara pelan-pelan, jelas dan dapat kooperatif (Breton, dkk, 2005 : 7).

Khususnya dalam pembelajaran menyimak untuk tingkat A1, peserta didik diharapkan dapat memahami kata-kata familiar dan berbagai ekspresi umum mengenai diri sendiri, keluarga, dan lingkungan sekitar (*Conseil de la Coopération culturelle Comité de l'éducation* : 26).

#### d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak

Tarigan (1987: 99-107) menyatakan ada delapan faktor yang mempengaruhi menyimak.

##### a) Faktor Fisik

Kondisi fisik seseorang penyimak merupakan faktor yang turut menentukan keefektifan serta kualitas dalam menyimak. Misalnya, ada orang yang sukar sekali mendengar. Dalam keadaan seperti itu, mungkin saja dia terganggu atau kehilangan ide-ide pokok seluruhnya. Juga secara fisik dia berada jauh di bawah ukuran gizi yang normal, sangat lelah, serta tingkah polahnya tidak karuan. Kesehatan serta kesejahteraan fisik merupakan modal penting dalam melakukan kegiatan menyimak. Lingkungan fisik juga mempengaruhi dalam menyimak, seperti ruangan terlalu panas, lembap atau terlalu dingin, suara bising dapat mengganggu orang yang sedang melakukan kegiatan menyimak.

##### b) Faktor Psikologi

Tarigan menyebutkan bahwa faktor-faktor psikologis dalam menyimak mencakup masalah-masalah: (1) prasangka dan kurangnya simpati terhadap para pembicara dengan aneka sebab dan alasan, (2) keegosentrisan dan keasyikan terhadap minat pribadi serta masalah pribadi, (3) kepicikan yang menyebabkan tiadanya perhatian sama sekali pada pokok pembicaraan, (4) kebosanan dan kejenuhan yang menyebabkan tiadanya perhatian sama sekali pada

pokok pembicaraan, (5) sikap yang tidak layak terhadap sekolah, terhadap guru, terhadap pokok pembicaraan atau terhadap sang pembicara.

#### c) Faktor Pengalaman

Latar belakang pengalaman merupakan suatu faktor penting dalam menyimak. Kurangnya minat dalam menyimak merupakan akibat dari kurangnya pengalaman dalam bidang yang akan disimak tersebut. Sikap-sikap yang menentang dan bermusuhan timbul dari pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan. Misalnya, siswa tidak akan “mendengar” ide-ide yang berada di luar jangkauan pengertian serta pemahaman mereka.

#### d) Faktor Sikap

Setiap orang akan cenderung menyimak secara seksama pada topik-topik atau pokok-pokok pembicaraan yang dapat disetujui dibandingkan dengan yang kurang atau tidak disetujuinya. Pada dasarnya manusia mempunyai dua sikap utama mengenai segala hal, yaitu sikap menerima dan sikap menolak. Orang akan bersikap menerima pada hal-hal yang menarik dan menguntungkan baginya, tetapi bersikap menolak pada hal-hal yang tidak menarik dan tidak menguntungkan baginya.

#### e) Faktor Motivasi

Motivasi merupakan salah satu butir penentu keberhasilan seseorang. Kalau motivasi kuat untuk mengerjakan sesuatu maka

dapat diharapkan orang itu akan berhasil mencapai tujuan. Dorongan dan tekad diperlukan dalam mengerjakan segala sesuatu. Dalam mengutarakan maksud dan tujuan yang hendak dicapai, bagi seorang guru merupakan suatu bimbingan kepada siswa untuk menanamkan serta memperbesar motivasi mereka untuk menyimak dengan tekun.

#### f) Faktor Jenis Kelamin

Berdasarkan beberapa penelitian, para pakar menarik kesimpulan bahwa pria dan wanita pada umumnya mempunyai perhatian yang berbeda, dan cara mereka memusatkan perhatian pada suatu pun berbeda pula.

Julian Silverman (dalam Tarigan, 1985 : 104) misalnya, ia menemui fakta-fakta bahwa gaya menyimak pria pada umumnya bersifat objektif, aktif, keras hati, analitik, rasional, keras kepala atau tidak mau mundur, menetralkan, instrusif (bersifat mengganggu), dapat menguasai/ mengendalikan emosi, sedangkan gaya menyimak wanita cenderung lebih subjektif, pasif, ramah/simpatik, difusif (menyebar), sensitif, mudah dipengaruhi/gampang terpengaruh, mudah mengalah, reseptif, bergantung (tidak berdikari), dan emosional.

#### g) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan terdiri atas dua, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial. dalam lingkungan fisik, ruangan kelas



merupakan faktor penting dalam memotivasi kegiatan menyimak, seperti menaruh perhatian pada masalah-masalah dan sarana-sarana akustik, agar siswa dapat mendengar dan menyimak dengan baik tanpa ketegangan dan gangguan. Para guru harus dapat mengatur dan menata letak meja dan kursi sedemikian rupa sehingga memungkinkan setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk menyimak.

Lingkungan sosial juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menyimak. Anak-anak cepat sekali merasakan suatu suasana di mana mereka didorong untuk mengakspektasikan ide-ide, mereka juga cepat mengetahui bahwa sumbangan-sumbangan mereka akan dihargai. Anak-anak yang mempunyai kesempatan untuk didengarkan akan lebih sigap lagi mendengarkan apabila seseorang mempunyai kesempatan berbicara. Jadi, suasana di mana guru merencanakan pengalaman-pengalaman yang memungkinkan anak-anak dapat memanfaatkan situasi ruangan kelas untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka.

#### h) Faktor Peranan dalam Masyarakat

Kemampuan menyimak dapat dipengaruhi oleh peranan dalam masyarakat. Sebagai guru dan pendidik mereka dipandang perlu untuk menyimak ceramah, kuliah atau siaran-siaran radio dan televisi yang berhubungan dengan masalah pendidikan dan

pengajaran. Kemudian sebagai seorang mahasiswa, diharapkan dapat menyimak lebih seksama dan penuh perhatian daripada sebagai karyawan harian pada sebuah perusahaan setempat. Jelaslah betapa pentingnya faktor peranan dalam masyarakat bagi peningkatan menyimak.

Terkait faktor yang mempengaruhi kegiatan menyimak, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam pengembangan media agar media tersebut dapat berfungsi dengan baik. *Mobile media “Francopensee”* memiliki beberapa kelebihan dalam hal fitur yang dimiliki, wujudnya dan juga penggunaannya. Contohnya adalah dengan adanya fitur pemutaran audio yang dapat diulang sesuai kebutuhan, hal itu akan sangat membantu bagi mereka yang sulit untuk mendengarkan karena memiliki kekurangan fisik. Selain itu, dengan pemberian materi yang disesuaikan kompetensi dasar, maka soal ataupun evaluasi yang disajikan dalam media ini tidak akan berbeda dengan apa yang sudah mereka pelajari sebelumnya. Hadirnya gambar animasi juga diharapkan dapat menjadi motivasi lain untuk belajar dengan menggunakan *mobile media “Francopensee”*. Satu hal lagi yang menjadikan media ini begitu efektif yaitu karena penggunaannya yang tidak merepotkan, bisa dibawa kemana saja dan dapat digunakan kapan saja.

## B. Penelitian Relevan

1. Dhita Leoreni (2012) melakukan penelitian berjudul “Efektifitas Penggunaan Audio Visual Dalam Pembelajaran Menyimak (*Compréhension Orale*) Bahasa Prancis Kelas XI SMA N 7 Purworejo. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa nilai t-hitung 3,738 dengan  $df=61$  yang kemudian dikonsultasikan dengan t-tabel pada taraf signifikan 5% dan  $df=61$  yaitu sebesar 2,000 yang berarti ada perbedaan kemampuan menyimak yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media audio-visual dan media konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual lebih efektif daripada media konvensional pada pembelajaran meningkatkan kemampuan menyimak Bahasa Prancis. Penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen, berbeda dengan metode yang digunakan peneliti. Namun penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media audio-visual, pembelajaran akan lebih efektif dan hal tersebutlah yang peneliti harapkan dari pengembangan *mobile media “Francopensee”*.
2. Prima Erwanisya (2011) melakukan penelitian pengembangan media menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5 Professional* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adobe Flash CS5 Professional Pada Materi Menyimak Legenda Rawa Pening Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama”. Metode penelitian yang digunakan, sama dengan metode penelitian yang digunakan peneliti. Selain itu *software* yang digunakan juga sama, yaitu *Adobe Flash Professional*,

hanya saja yang peneliti gunakan adalah versi CS6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) hasil evaluasi kualitas media oleh dosen ahli materi dan ahli media tergolong baik; serta 2) evaluasi kualitas media menurut tanggapan guru Bahasa Jawa media ini masuk kategori sangat baik, hasil angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menyimak Legenda Rawa Pening mendapatkan rata-rata persentase 82,85% yang masuk kategori sangat setuju. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran menyimak Legenda Rawa Pening dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa memahami materi pembelajaran legenda Bahasa Jawa (Rawa Pening).

3. Septin Choirunnisa melakukan penelitian dengan metode yang sama dengan peneliti, akan tetapi dalam penelitiannya, yang dikembangkan adalah media pembelajaran menyimak bahasa Inggris. Septin Choirunnisa mendapatkan hasil yang baik dalam penelitiannya mengenai yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Komputer untuk Keterampilan Menyimak bagi Siswa SMA Kelas X”. Hasilnya adalah sebagai berikut: (1) Media pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer untuk keterampilan menyimak yang sesuai bagi siswa SMA kelas X adalah media pembelajaran yang dikembangkan melalui prosedur pengembangan media yang benar dan sesuai dengan kebutuhan siswa. (2) Kualitas media pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer untuk keterampilan menyimak bagi siswa SMA kelas X ditinjau dari aspek materi

dinilai baik dengan rata-rata skor sebesar 4,20 dari 9 indikator penilaian. Secara keseluruhan, kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dinilai baik dengan rata-rata skor sebesar 4,19 dari total 31 indikator penilaian.

### C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini diawali dengan adanya beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya Bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo, sehingga diperlukan alternatif penyelesaian untuk masalah-masalah tersebut agar peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan. Setelah melakukan wawancara di sekolah, peneliti menyadari adanya peluang yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan secara *mobile* menjadi salah satu alternatif yang dapat menunjang pembelajaran bahasa Prancis, khususnya untuk pembelajaran menyimak (*compréhension orale*).

Peneliti mengembangkan *mobile media* tersebut melalui beberapa tahapan yaitu tahap awal, tahap perancangan, tahap pembuatan, tahap evaluasi dan tahap akhir. Pada tahap awal dilakukan analisis untuk menentukan isi materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan dengan pembuatan *flowchart*, pengumpulan bahan materi yang kemudian dituangkan ke *storyboard* untuk memudahkan dalam pembuatan media. Pada tahap pembuatan, peneliti menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS6 untuk mengembangkan *mobile media*

*“Francopensée”* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis. Selanjutnya produk akan diujikan kepada ahli media dan ahli materi dan jika ada saran atau masukan maka akan dilakukan revisi sesuai dengan arahan yang diberikan. Ketika produk sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi maka tahap berikutnya adalah uji kelayakan yang melibatkan guru / pengajar bahasa Prancis dan peserta didik. Apabila *mobile media “Francopensée”* memenuhi kriteria kelayakan, maka produk tersebut dapat dipublikasikan.

### D. Hipotesis Awal

1. Melalui tahap pengembangan produk yang sudah ditentukan, peneliti dapat menghasilkan produk berupa *mobile media “Francopensée”* yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran menyimak bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo.
2. Kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran dan kemudahan dalam penggunaannya, *mobile media “Francopensée”* dinyatakan layak dan mendapatkan respon positif dari para guru / pengajar dan peserta didik.
3. *Mobile media “Francopensée”* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar ataupun menjadi sumber belajar bagi para peserta didik yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan saat ini menjadi suatu metode yang cukup populer. Penelitian pengembangan yang juga dikenal dengan istilah *Research And Development* (R&D) banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Menurut Putra (2012 : 67) dalam bukunya yang berjudul *Research & Development* mendefinisikan R&D sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna.

Kemudian menurut Sugiyono (2010 : 407), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kualitas produk tersebut. Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian untuk mengembangkan suatu produk kemudian produk tersebut diuji kualitasnya sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan produk yang lebih baik.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan suatu produk yaitu *mobile media "Francopensée"* yang kemudian akan diuji kualitas dan kelayakannya untuk mendapatkan produk akhir yang lebih baik. Model penelitian yang digunakan mengadaptasi dari Padmo (2004) dan Alessi &

Trollip (2001), dimana peneliti membaginya menjadi 5 tahapan penelitian, yaitu: (1) tahap awal, (2) tahap perancangan, (3) tahap pembuatan media, (4) tahap evaluasi, dan (5) tahap akhir.

##### B. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan. Hal ini sesuai dengan pendapat beberapa ahli yang dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian untuk mengembangkan suatu produk kemudian produk tersebut diuji kualitasnya sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan produk yang lebih baik. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah *mobile media "Francopensée"* yang berupa aplikasi *Android*. Peneliti mengembangkan produk menggunakan aplikasi berbasis komputer bernama *Adobe Flash Professional CS6* yang memiliki fitur *AIR for Android* yang mana fitur tersebut sudah terintegrasi di dalamnya. Kemudian produk yang sudah jadi akan divalidasi dan diujikan kepada ahli materi, ahli media, guru Bahasa Prancis dan peserta didik untuk menguji kelayakannya.

##### C. Prosedur Pengembangan Media

Langkah-langkah atau tahapan pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi dari prosedur pengembangan media menurut Alessi & Trollip (2001: 407-558) dan Padmo (2004: 418-423). Alessi & Trollip (2001) membagi tahapan pengembangan media menjadi tiga tahapan pokok yaitu: (1) *planning*, (2) *design*, dan (3) *development*. Sedangkan Padmo (2004)

membaginya menjadi lima tahapan yaitu: (1) tahap analisis, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pembuatan, (4) tahap validasi, dan (5) tahap akhir. Pada dasarnya tahapan-tahapan yang dilakukan hampir sama, karena itu dalam pelaksanaannya peneliti mengadaptasi kedua pendapat tersebut dan menggunakan lima tahapan pengembangan, antara lain:

#### **1. Tahap awal**

Dalam tahapan ini peneliti menentukan masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Prancis di mana nantinya akan menjadi kajian dalam penelitian pengembangan ini. Kemudian peneliti menentukan ruang lingkupnya, mengidentifikasi proses pembelajaran, materi dan media pembelajaran.

#### **2. Tahap perancangan**

Pada tahapan ini, peneliti merancang media yang akan dikembangkan berdasarkan hasil pengkajian pada tahap awal. Peneliti mengumpulkan ide dan konsep dari konten atau materi yang akan digunakan serta membuat *flowchart* sebagai penuntun langkah pembuatan media. Setelah itu, peneliti menuangkan ide dan konsepnya ke dalam *storyboard* yang akan mempermudah peneliti dalam tahap pembuatan media.

#### **3. Tahap pembuatan media**

Peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan media sesuai dengan rancangan pada tahap sebelumnya. Selanjutnya peneliti menulis kode program dalam *software* Adobe Flash

Professional CS6 dan membuat desain tampilan media dengan panduan *storyboard* yang telah dibuat. Setelah itu langkah terakhir dalam tahap ini adalah menggabungkan semua komponen dan menjadikannya sebuah *prototype* atau produk awal.

#### **4. Tahap evaluasi**

Pada tahap ini, peneliti melakukan dua tahap penilaian yang melibatkan empat pihak. Tahap pertama yaitu tahap validasi yang dilakukan oleh dua orang dosen jurusan Pendidikan Bahasa Prancis yaitu Herman, M. Pd sebagai ahli materi dan Nuning Catur Sri Wilujeng, S. Pd., M.A. sebagai ahli media untuk mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan. Setelah di evaluasi, media akan direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang disampaikan oleh kedua ahli tersebut. Tahap berikutnya dilakukan uji coba di SMA N 2 Wonosobo dengan melibatkan guru mata pelajaran Bahasa Prancis, Drs. Tri Heni Budiyo dan 32 siswa kelas XI jurusan Bahasa untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Selanjutnya peneliti melakukan *final revisions* sesuai dengan kritik dan saran dari siswa dan guru mata pelajaran.

#### **5. Tahap akhir**

Produk akhir dari pengembangan media ini akan diunggah ke *Google play store* sehingga dapat dijangkau oleh seluruh pengguna Android khususnya siswa SMA.

#### D. Penilaian Produk

Dalam penelitian ini, produk yang sudah dikembangkan akan dinilai untuk mendapatkan data deskriptif mengenai kualitas produk tersebut. Data deskriptif ini didapatkan melalui dua tahapan berbeda yaitu:

- a. Tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media
- b. Tahap uji kelayakan oleh siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Prancis

Data yang diperoleh melalui penilaian produk ini selanjutnya digunakan sebagai dasar evaluasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk.

#### E. Jenis Data

Untuk memperoleh data-data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif yaitu dengan menggunakan instrumen angket penilaian media. Data yang diperoleh dari hasil penilaian produk berupa data kuantitatif kemudian diubah menjadi data kualitatif. Data-data tersebut yang akan memberikan gambaran mengenai kualitas dan kelayakan dari media atau produk yang dikembangkan peneliti.

#### F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari penelitian pengembangan media yang telah dilakukan sebelumnya oleh Sri Nur Ayni. Instrumen yang dimaksud berupa angket yang nantinya akan menjadi bahan evaluasi untuk penyempurnaan produk. Adapun instrumen yang digunakan antara lain sebagai berikut:

#### 1. Instrumen Penilaian Media Oleh Ahli Materi

Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan satu orang dosen jurusan Pendidikan Bahasa Prancis sebagai ahli materi yang diharapkan dapat membantu peneliti untuk menilai berdasarkan kisi-kisi yang disediakan dan meningkatkan kualitas media atau produk yang dikembangkan.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi, Ayni (2014 : 33)**

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar					
3.	Petunjuk belajar					
4.	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep					
5.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					
6.	Penggunaan bahasa					
7.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					
8.	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu					
9.	Penyampaian materi menarik					
10.	Kebenaran dan kekinian materi					
11.	Ketepatan cakupan materi					
12.	Ketercernaan materi dengan pemahaman yang logis					
13.	Penyampaian materi yang runtut					
14.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa					
15.	Materi bermanfaat					
16.	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar					
17.	Kualitas penyajian materi					
18.	Kualitas umpan balik					
19.	Waktu penyajian					

## 2. Instrumen Penilaian Media Oleh Ahli Media

Peneliti melibatkan satu orang dosen jurusan Pendidikan Bahasa Prancis sebagai ahli media untuk memberikan penilaian, evaluasi, kritik dan saran berdasarkan kisi-kisi yang disediakan dengan harapan dapat menyempurnakan media atau produk yang dikembangkan.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media, Ayni (2014 : 34)**

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan					
2.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan					
3.	Komposisi warna					
4.	Penempatan tombol					
5.	Ketepatan ukuran tombol					
6.	Konsistensi tombol					
7.	Ketepatan jenis huruf					
8.	Ketepatan ukuran huruf					
9.	Ketepatan warna huruf					
10.	Ketepatan <i>layout</i>					
11.	Ketepatan penggunaan gambar					
12.	Kualitas tampilan gambar					
13.	Kualitas tampilan layar					
14.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media					
15.	Pemberian umpan balik terhadap siswa					
16.	Sajian animasi					
17.	Daya dukung musik					
18.	Kejelasan audio					

## 3. Instrumen Penilaian Media Oleh Guru Bahasa Prancis

Guru Bahasa Prancis SMA N 2 Wonosobo dilibatkan dalam penelitian ini untuk mendapatkan penilaian berdasarkan pada kisi-kisi

yang disediakan dan juga mendapatkan evaluasi, kritik dan saran dari pengguna media atau produk yang dikembangkan.

**Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Guru Bahasa Prancis pada Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi, Ayni (2014 : 35)**

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2.	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar					
3.	Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar					
4.	Kemudahan materi untuk dipahami					
5.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa					
6.	Memberikan kesempatan siswa berlatih sendiri					
7.	Penggunaan bahasa dan ejaan					
8.	Kejelasan gambar dalam menjelaskan materi					

**Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Guru Bahasa Prancis pada Aspek Kualitas Tampilan, Ayni (2014 : 36)**

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan <i>mobile media "Francopensee"</i>					
2.	Komposisi warna					
3.	Tampilan menu					
4.	Jenis dan ukuran teks					
5.	Kualitas tampilan gambar					
6.	Daya dukung musik					

## 4. Instrumen Penilaian Media Oleh Siswa

Selain melibatkan guru Bahasa Prancis, peneliti juga melibatkan siswa atau peserta didik untuk memberikan penilaian, tanggapan, masukan atau saran guna membuat media atau produk menjadi lebih baik.

**Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Siswa pada Aspek Pembelajaran, Ayni (2014 : 36)**

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>la famille</i>					
2.	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal					
3.	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar					
4.	Kecukupan latihan soal untuk pencapaian kompetensi					
5.	Setelah belajar dengan menggunakan <i>mobile media</i> ini siswa dapat lebih memahami materi <i>la famille</i>					

**Tabel 6. Kisi-Kisi Penilaian Siswa pada Aspek Penyajian Materi, Ayni (2014 : 37)**

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
1.	Materi yang disajikan dalam <i>mobile media</i> ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah					
2.	Kemudahan sajian untuk diikuti					
3.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi					
4.	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami					
5.	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					

**Tabel 7. Kisi-Kisi Penilaian Siswa pada Aspek Pengoprasian Media, Ayni (2014 : 37)**

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
1.	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran					
2.	Gambar dan animasi terlihat jelas					
3.	<i>Back sound</i> menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini					
4.	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca					
5.	Komposisi dan kombinasi warna					
6.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan <i>mobile media</i> ini dengan mudah					
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					
8.	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa					

#### G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang sudah didapatkan, peneliti harus mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif terlebih dahulu. Dalam hal ini peneliti mengubah data kuantitatif berupa jawaban atau pernyataan dalam angket menjadi data kualitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran 1 sampai dengan 5.

##### • Skoring penilaian media

Sangat Baik	SB	diberi skor	5
Baik	B	diberi skor	4
Cukup	C	diberi skor	3
Kurang	K	diberi skor	2
Sangat Kurang	SK	diberi skor	1



Selanjutnya peneliti menganalisis hasil penskoran dengan menghitung skor yang didapat dari hasil penelitian, jumlah skor ideal untuk semua item dikalikan 100% (Sugiyono, 2011:95).

$$\text{Persentase penilaian} = \frac{\Sigma \text{ skor yang didapat peneliti}}{\Sigma \text{ skor ideal semua item}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus matematis di atas kemudian dijelaskan dalam tabel kategori di bawah ini.

**Tabel 8. Kategori Penilaian Media**

<b>Tingkat Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
0% - 20%	Sangat Kurang
20,1% - 40%	Kurang
40,1% - 60%	Cukup
60,1% - 80%	Baik
80,1% - 100%	Sangat Baik

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Proses Pengembangan *Mobile Media “Francopensee”***

###### **a. Tahap Awal**

Pada awal penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Prancis SMA N 2 Wonosobo dengan hasil sebagai berikut:

###### **1) Kegiatan Pembelajaran**

Dalam proses atau kegiatan pembelajaran, guru menjadi sumber belajar siswa di dalam kelas. Pemberian materi dilakukan secara lisan atau dengan menulis di papan tulis. Siswa terkesan pasif karena mereka hanya fokus kepada apa yang disampaikan oleh guru dan mencatat apa yang mereka pahami. Kemudian guru akan menambahkan catatan penting jika diperlukan dengan menuliskan di papan tulis dan meminta siswa untuk mencatatnya di buku catatan mereka masing-masing.

###### **2) Media Pembelajaran**

Berdasarkan keterangan yang disampaikan guru mata pelajaran Bahasa Prancis, media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran adalah *hand phone* atau *smartphone* milik siswa. Guru memberikan kebebasan kepada

siswa untuk mencari atau memperdalam materi pembelajaran dengan mencarinya di internet. Situs yang paling sering digunakan adalah *www.translate.google.com* di mana siswa hanya sebatas ingin mengetahui arti dari sebuah kata yang ia jumpai.

### 3) Kendala

Materi yang tersedia di internet tidak semuanya dapat dipahami oleh siswa dengan mudah. Hal tersebut terjadi karena kosa kata Bahasa Prancis yang dimiliki siswa masih sedikit dan tidak semua situs atau aplikasi memiliki petunjuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti melihat peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan menjadi sumber belajar mandiri dengan menggunakan *smartphone*.

### b. Tahap Perancangan

Hasil wawancara pada tahap awal membuahkan sebuah ide untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan perangkat *mobile (hand phone)* yang akan berisi tentang materi pelajaran sebagai sumber belajar dan juga berisi latihan soal untuk media evaluasi.

### 1) Konten media

Peneliti dan guru mata pelajaran sepakat untuk menggunakan materi *la famille* sebagai konten media yang dikembangkan. Hal tersebut disesuaikan dengan materi ajar kelas XI semester I yang akan menjadi subjek penelitian sesuai permintaan guru mata pelajaran.

### 2) Konsep media

Media yang dikembangkan berbentuk *mobile media* yang dapat digunakan di *smartphone*, khususnya yang memiliki sistem operasi Android. Media tersebut memiliki konten materi yang difokuskan pada pembelajaran menyimak atau *Compréhension Orale*. Materi *la famille* disajikan dalam bentuk audio yang dapat diputar atau didengarkan melalui *sound output* pada masing-masing *smartphone*. Ada tiga materi inti dalam media ini yaitu materi *Compréhension Orale* berupa dialog dan latihan soal, materi kosa kata (*Vocabulaire*) dan materi tata bahasa (*Grammaire*).

Konsep media berupa alur operasional media dibuat dalam bentuk *flowchart*. Dengan bekal konsep konten dan alur yang sudah dibuat, kemudian peneliti menuangkannya ke dalam *storyboard*. Tampilan menu, tombol, materi dan soal latihan dirancang mengikuti *flowchart* yang sudah dibuat. Konsep tata letak konten media seperti tombol menu, tombol

keluar, menu kompetensi, materi pembelajaran pada setiap layar akan dirancang pada tahap ini. Dengan demikian, peneliti dapat melangkah ke tahap selanjutnya dengan lebih terarah dan media dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan.

#### c. Tahap Pembuatan Media

Peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan media sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Bahan-bahan tersebut berupa gambar dan audio yang diunduh dari internet. Setelah bahan tersedia peneliti mulai menulis kode pemrograman pada *software* Adobe Flash Professional CS 6 yang dioperasikan menggunakan *Personal Computer* (PC). Peneliti menggunakan kode pemrograman *Action Script* 3 yang dipelajari melalui video tutorial dan artikel-artikel di internet. Konsep yang masih berwarna hitam putih, kemudian diberi warna dengan memperhatikan kenyamanan pengguna, selain itu ukuran *font* juga diperhatikan agar materi dapat terbaca dengan baik.

Setelah produk awal media jadi, peneliti melakukan evaluasi dan mendapatkan beberapa masukan terkait gambar yang digunakan. Menurut ahli media, akan lebih baik jika semua komponen merupakan karya peneliti, bukan menggunakan karya orang lain. Karena itu peneliti membuat gambar ilustrasi sendiri dengan menggunakan *software* Corel Draw X7. Selain itu, saran

terkait audio yang kurang jelas, peneliti memperbaiki audionya menggunakan *software* Cool Edit Pro 2.0.

#### d. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan dua tahap penilaian yang melibatkan empat pihak. Tahap pertama yaitu tahap validasi yang dilakukan oleh dua orang dosen jurusan Pendidikan Bahasa Prancis yaitu Herman, M. Pd sebagai ahli materi dan Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

##### 1) Ahli Materi

Penilaian media oleh ahli materi terdiri dari 19 indikator, yaitu (1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) petunjuk belajar, (4) pemberian latihan untuk pemahaman konsep, (5) kegiatan belajar dapat memotivasi siswa, (6) penggunaan bahasa, (7) memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri, (8) pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu, (9) penyampaian materi menarik, (10) kebenaran dan kekinian materi, (11) ketepatan cakupan materi, (12) ketercernaan materi dengan pemahaman yang logis, (13) penyampaian materi yang runtut, (14) pemberian evaluasi untuk mengukur siswa, (15) materi bermanfaat, (16) keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar, (17) kualitas penyajian materi, (18) kualitas umpan balik, dan (19)

waktu penyajian. Hasil dari penilaian oleh ahli materi, media dinyatakan dalam kategori “sangat baik” dengan persentase penilaian sebesar 83,16%.

Sebelum melakukan penilaian, pada pertemuan awal dosen ahli materi menyampaikan beberapa masukan agar media menjadi lebih baik dan bisa mendapatkan penilaian yang lebih tinggi. Beberapa masukan yang disampaikan di antaranya sebagai berikut:

- a) Gunakan istilah yang umum digunakan,
- b) Kata terjemahan pada materi *vocabulaire* ditulis miring (*italic*),
- c) Penggunaan kata “*selectionner*” diganti dengan “*choisissez*”,
- d) Menu utama diletakkan paling atas.

Dengan beberapa perbaikan atau revisi yang dapat dilakukan peneliti, media dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

## 2) Ahli Media

Dosen ahli media menilai 18 indikator yang terdiri dari (1) kejelasan petunjuk penggunaan, (2) ketepatan pemilihan warna *background* dan warna tulisan, (3) komposisi warna, (4) penempatan tombol, (5) ketepatan ukuran tombol, (6) konsistensi tombol, (7) ketepatan jenis huruf, (8) ketepatan

ukuran huruf, (9) ketepatan warna huruf, (10) ketepatan *layout*, (11) ketepatan penggunaan gambar, (12) kualitas tampilan gambar, (13) tingkat interaktifitas siswa dengan media, (14) pemberian umpan balik terhadap siswa, (15) sajian animasi, (16) sajian animasi, (17) daya dukung musik, dan (18) kejelasan audio. Hasilnya media dinyatakan dalam kategori “sangat baik” dengan presentase penilaian sebesar 96,67%. Dengan demikian, media dinyatakan layak untuk di uji cobakan.

Pada pertemuan awal sebelum dosen ahli media melakukan penilaian, beliau menyampaikan beberapa masukan. Beberapa masukan yang disampaikan di antaranya sebagai berikut:

- a) Universitas Negeri Yogyakarta ditulis sejajar,
- b) Gambar atau foto yang digunakan diganti dengan ilustrasi,
- c) Audio kurang jelas,
- d) Sumber materi disertakan.

Setelah di evaluasi, media akan direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang disampaikan oleh kedua ahli tersebut. Tahap berikutnya dilakukan uji coba di SMA N 2 Wonosobo dengan melibatkan guru mata pelajaran Bahasa Prancis, Drs. Tri Heni Budiyanto dan 32 siswa kelas XI jurusan Bahasa untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan.

### 3) Guru Bahasa Prancis

Sebelum media diuji cobakan kepada siswa, guru bahasa Prancis melakukan penilaian pada media tersebut. Ada dua aspek yang dinilai, masing-masing aspek terdiri dari beberapa indikator. Pada aspek ketepatan konsep dan kompetensi terdapat 8 indikator yaitu, (1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, (2) kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar, (3) kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar, (4) kemudahan materi untuk dipahami, (5) pemberian evaluasi untuk mengukur siswa, (6) memberikan kesempatan siswa berlatih sendiri, (7) penggunaan bahasa dan ejaan, dan (8) kejelasan gambar dalam menjelaskan materi. Hasil penilaian guru bahasa Prancis pada aspek tersebut, diperoleh persentase nilai sebesar 92,5% dengan kategori “sangat baik”.

Kemudian pada aspek kualitas tampilan, diperoleh persentase nilai sebesar 90% dengan kategori “sangat baik”. Adapun indikator yang dinilai adalah, (1) kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan *mobile media* “*Francopensee*”, (2) komposisi warna, (3) tampilan menu, (4) jenis dan ukuran teks, (5) kualitas tampilan gambar, dan (6) daya dukung musik.

**Tabel 9. Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Skor Responden	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Materi	8	37	40	92,5%
2.	Media	6	27	30	90%
<b>Jumlah</b>		14	64	70	<b>91,43%</b>

### 4) Siswa

Penilaian media dilakukan oleh 32 orang siswa kelas XI jurusan bahasa. Ada 3 aspek yang dinilai yaitu, pembelajaran, penyajian materi, dan pengoperasian media. Aspek pembelajaran yang terdiri dari, (1) kecukupan latihan soal untuk memahami materi *la famille*, (2) respon atas jawaban benar atau salah ada latihan soal, (3) kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar, (4) kecukupan latihan soal untuk pencapaian kompetensi, dan (5) setelah belajar dengan menggunakan media ini siswa dapat lebih memahami materi *la famille*, memperoleh persentase nilai sebesar 81,25% dengan kategori “sangat baik”.

Selanjutnya pada aspek penyajian materi, dengan 5 indikator yaitu, (1) materi yang disajikan dalam *mobile media* ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah, (2) kemudahan sajian untuk diikuti, (3) kemudahan bahasa untuk memahami materi, (4) kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami, dan (5) latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi, diperoleh

persentase nilai sebesar 79% dengan kategori “baik”. Pada aspek ketiga yaitu pengoperasian media, ada 8 indikator yang dinilai. Indikator tersebut meliputi, (1) tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran, (2) gambar dan animasi terlihat jelas, (3) *back sound* menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini, (4) teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca, (5) komposisi dan kombinasi warna, (6) petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan *mobile media* ini dengan mudah, (7) media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain, dan (8) tampilan halaman judul menarik perhatian siswa. Pada aspek tersebut diperoleh persentase nilai sebesar 87,03% dengan kategori “sangat baik”.

Berdasarkan penilaian tersebut, maka diperoleh hasil akumulasi penilaian siswa dengan persentase nilai sebesar 83,19% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

**Tabel 10. Hasil Penilaian Siswa**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Skor Responden	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Pembelajaran	5	650	800	81,25%
2.	Penyajian materi	5	632	800	79%
3.	Pengoperasian media	8	1114	1280	87,03%
<b>Jumlah</b>		18	2396	2880	<b>83,19%</b>

Selain melakukan penilaian, siswa juga memberikan kritik dan saran sebagai tanggapan mereka terkait *mobile media* “*Francopensée*”. Berikut beberapa hal yang disampaikan para siswa,

- a. Ditambahkan animasi agar lebih menarik lagi.
- b. Semoga kedepannya aplikasi “*Francopensée*” dapat *di-upgrade* menjadi lebih menarik dan lebih banyak materi yang mudah dipahami dan juga untuk kombinasi warna dan gambar untuk lebih bervariasi lagi.
- c. Aplikasi ini sangat bagus dan membantu pelajaran saya. Saya harap aplikasi ini dapat lebih dikembangkan lagi. Jangan ada yang digembok lagi. Semoga aplikasinya bisa melebihi kepopuleran aplikasi yang lain seperti “*Google Translate*”.

Selanjutnya peneliti melakukan *final revisions* sesuai dengan kritik dan saran dari siswa dan guru mata pelajaran untuk mendapatkan produk akhir.

e. Tahap Akhir

Setelah media melalui revisi akhir, maka *mobile media* “*Francopensée*” dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Produk akhir dari pengembangan media

ini akan diunggah ke *Google play store* dengan tujuan agar dapat dijangkau oleh seluruh pengguna Android khususnya siswa SMA.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan *mobile media* “*Francopensée*” dalam penelitian ini melalui lima tahapan. Pada tahap awal peneliti melakukan wawancara dan menganalisis permasalahan yang muncul. Permasalahan yang dimaksud adalah permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran. Dari hasil analisis, peneliti kemudian menentukan untuk memfokuskan pada permasalahan media pembelajaran. Selanjutnya pada tahap perancangan, peneliti mulai menentukan konten yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran tersebut, sekaligus merancang konsepnya. Untuk memudahkan dalam perancangan, peneliti membuat *flowchart* yang kemudian didetailkan lagi dengan menuangkannya ke dalam *story board*.

Pada tahap pembuatan peneliti mencari bahan-bahan yang dibutuhkan dan mengembangkannya menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS6. Hasil dari pengembangan tersebut kemudian melalui tahap evaluasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Sebelum divalidasi, peneliti terlebih dahulu melakukan revisi produk sesuai dengan saran dari para ahli. Selanjutnya produk diujikan kepada guru bahasa Prancis dan siswa di SMA N 2 Wonosobo. Setelah mendapatkan penilaian

dan masukan, peneliti melakukan revisi akhir dan produk akhir diunggah ke *Play Store*.

*Mobile media* “*Francopensée*” menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran di kelas atau di mana pun siswa ingin belajar. Media tersebut begitu praktis, luwes dan dapat bertahan lama. Seluruh siswa bisa mendapatkan *mobile media* “*Francopensée*” dengan mudah, mereka tidak kerepotan membawanya, dan yang paling penting media tersebut dapat menjadi sumber belajar mandiri yang dapat mereka gunakan kapan pun sesuai dengan keinginan mereka.

## 1. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media dan Penilaian Kelayakan Media

Penilaian kualitas media dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi, kemudian penilaian kelayakan media dilakukan oleh guru bahasa Prancis dan para siswa. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi meliputi 19 indikator dan 18 indikator pada ahli media. Persentase yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi adalah 83,16% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”, begitu juga dengan hasil penilaian dari ahli media yang menunjukkan bahwa *mobile media* “*Francopensée*” memiliki kualitas yang “sangat baik” dengan persentase penilaian sebesar 96,67%.

Selanjutnya pada tahap uji kelayakan media yang dilakukan oleh guru bahasa Prancis dan 32 siswa kelas Bahasa menunjukkan

bahwa tingkat kelayakan *mobile media* “*Francopensée*” mencapai nilai yang cukup tinggi. Dari dua aspek yang dinilai oleh guru bahasa Prancis, keduanya memperoleh nilai yang masuk dalam kategori “sangat baik”, yaitu 92,5% untuk aspek ketepatan konsep dan kompetensi dan 90% untuk aspek kualitas tampilan. Hal ini menunjukkan bahwa guru bahasa Prancis menyatakan bahwa *mobile media* “*Francopensée*” layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena dinilai dapat memenuhi kebutuhan siswa dan menarik minat siswa untuk belajar.

Tanggapan positif juga banyak disampaikan oleh siswa kelas XI Bahasa yang telah menggunakan *mobile media* “*Francopensée*”. Nilai persentase dari tiga aspek penilaian media adalah 81,25% untuk aspek pembelajaran, 79% untuk aspek penyajian materi dan 87,03% untuk pengoperasian media. Dapat dikatakan bahwa *mobile media* “*Francopensée*” membantu para siswa dalam pembelajaran dan mereka tidak merasa kesulitan dalam penggunaannya. Hasil tersebut sesuai dengan harapan peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi dan menjadi sumber belajar dengan mobilitas tinggi yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

Setelah dilakukan penghitungan data hasil penelitian, *mobile media* “*Francopensée*” memperoleh persentase nilai sebesar 83,76% yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan begitu, *mobile*

*media* “*Francopensée*” selain memiliki kualitas yang “sangat baik”, media ini juga layak digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya pembelajaran menyimak bahasa Prancis. Hasil penilaian dari keempat pihak yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Penilaian Media**

No.	Responden	Persentase Nilai	Kategori
1.	Ahli materi	83,16%	Sangat baik
2.	Ahli media	96,67%	Sangat baik
3.	Guru bahasa Prancis	91,43%	Sangat baik
4.	Siswa	83,19%	Sangat baik
Persentase keseluruhan		83,76%	Sangat baik

## 2. Revisi Produk

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, ada beberapa revisi yang dilakukan peneliti terkait adanya kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media. Adapun kritik dan sarannya adalah sebagai berikut:

### 1. Ahli materi

#### a. Penggunaan istilah

Dalam pengembangan media, peneliti disarankan untuk menggunakan istilah yang sudah umum digunakan, khususnya istilah yang digunakan pada menu-menu utama. Hal tersebut bertujuan agar *user* atau pengguna dapat lebih mudah memahami maksud dari tombol atau menu yang tersedia.





Gambar 1. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Istilah

b. Penulisan terjemahan

Kata-kata terjemahan pada salah satu materi pokok yaitu materi *vocabulaire*, disarankan untuk ditulis miring (*italic*). Dengan begitu, akan lebih terlihat jelas berbeda antara kosa kata bahasa Prancis dan terjemahannya.



Gambar 2. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Penulisan Terjemahan

c. Penggunaan kata perintah

Pada latihan soal, kata perintah “*selectionner*” disarankan untuk diganti dengan kata “*choisissez*”.



Gambar 3. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Kata Perintah

d. Urutan menu

Menu-menu utama pada materi “*la famille*” diurutkan dari yang paling utama dan disusul materi pendukung. Materi utama pada *mobile media* “*Francopensée*” adalah materi menyimak yang ada pada menu “*Compréhension Orale*”, jadi menu tersebut diletakkan pada urutan paling atas. Lalu dilanjutkan dengan materi “*Vocabulaire*” dan “*Grammaire*” di bawahnya.



Gambar 4. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Urutan Menu

## 2. Ahli media

### a. Penulisan UNY

Untuk penulisan Universitas Negeri Yogyakarta disarankan untuk ditulis sejajar, tidak terpisah menjadi dua baris.



Gambar 5. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Penulisan UNY

### b. Penggunaan gambar

Gambar atau foto yang digunakan dalam media, disarankan untuk menggunakan gambar hasil karya sendiri. Jika menggunakan gambar atau foto yang diunduh dari internet, bias saja gambar atau foto tersebut memiliki hak cipta dan jika peneliti menggunakannya tanpa memperoleh ijin dari penciptanya, maka peneliti telah melanggar hak cipta. Karena itu peneliti mengganti gambar atau foto dengan gambar ilustrasi karya peneliti sendiri.



Gambar 6. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Gambar

### c. Audio

Mobile media "Francopensée" merupakan media pembelajaran menyimak yang mengandalkan audio untuk materi pembelajaran. Karena itu peneliti disarankan untuk

memperjelas audio yang digunakan agar pengguna atau para siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik.

d. Desain tampilan

Pada salah satu permainan yang ada pada *mobile media* “*Francopensée*”, desain tampilannya membuat pengguna bingung membedakan antara soal dan jawaban. Karena itu peneliti merubah desain tampilan permainan agar pengguna tidak lagi merasa bingung dan lebih mudah dalam mengerjakan soal yang ada.



Gambar 7. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Desain Tampilan

e. Contoh penggunaan konjugasi

Menu materi konjugasi menyajikan konjugasi dari “*s’appeler*” dan “*avoir*”. Agar pengguna dapat lebih terarahkan, maka peneliti disarankan untuk menambahkan contoh penggunaan

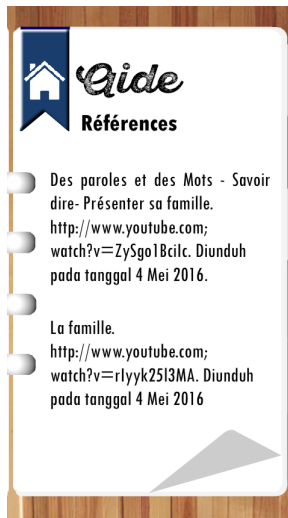
pada kedua konjugasi tersebut. Maka peneliti menambahkan contoh penggunaan konjugasi untuk subjek “*je*” pada konjugasi “*s’appeler*” dan “*avoir*”.



Gambar 8. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Pemberian Contoh

f. Hak cipta

Untuk menghindari pelanggaran hak cipta, peneliti disarankan untuk menyertakan sumber materi ke dalam *mobile media* “*Francopensée*”.



Gambar 9. Tampilan Menu *Références*

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada sehingga dapat menghasilkan sebuah produk yang teruji dan layak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dijelaskan bahwa:

1. Pengembangan *mobile media* “*Francopensée*” dilakukan menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS6 dan didukung dengan *software* pengolah gambar, Corel Draw X7 serta *software* pengolah suara Cool Edit Pro 2.0. Produk akhir pengembangan berupa aplikasi Android dengan materi “*La famille*” yang dapat diunduh di *Play Store* secara gratis.
2. Penilaian kualitas dan kelayakan media dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Prancis dan siswa. Persentase penilaian kualitas media dari dosen ahli materi adalah sebesar 83,16% yang termasuk dalam kategori “sangat baik” dan persentase penilaian kualitas media dari dosen ahli media adalah sebesar 96,67% yang juga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Kemudian berdasarkan hasil uji kelayakan oleh guru bahasa Prancis dan 32 siswa kelas XI Bahasa, diperoleh persentase sebesar 91,43% dan 83,19% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Berdasarkan penilaian kualitas media dan kelayakan media, *mobile media* “*Francopensee*” mendapatkan persentase nilai keseluruhan sebesar 83,76% dengan kategori penilaian “sangat baik”. Maka, dapat disimpulkan bahwa *mobile media* “*Francopensee*” dapat menjadi media pembelajaran menyimak bahasa Prancis yang efektif dan efisien.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran untuk penelitian lanjutan, sebagai berikut:

1. Pemilihan materi harus disesuaikan *niveau* yang berlaku, selain itu kita juga perlu untuk menyesuaikannya dengan pencapaian materi siswa atau peserta didik.
2. Buatlah media se-interaktif mungkin, sehingga siswa dapat lebih aktif dan menambah daya tarik serta minat belajar.
3. Perbanyak materi dan latihan soal.

## C. Keterbatasan

Pengembangan *mobile media* “*Francopensee*” memiliki beberapa keterbatasan. Beberapa hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi “*La famille*” untuk kelas XI semester satu.
2. Media ini hanya berfokus pada ketrampilan menyimak.
3. Produk akhir hanya dapat digunakan oleh siswa atau pengguna yang memiliki akses penggunaan *smartphone* dengan sistem operasi Android. Tidak disarankan untuk menggunakan *mobile media*

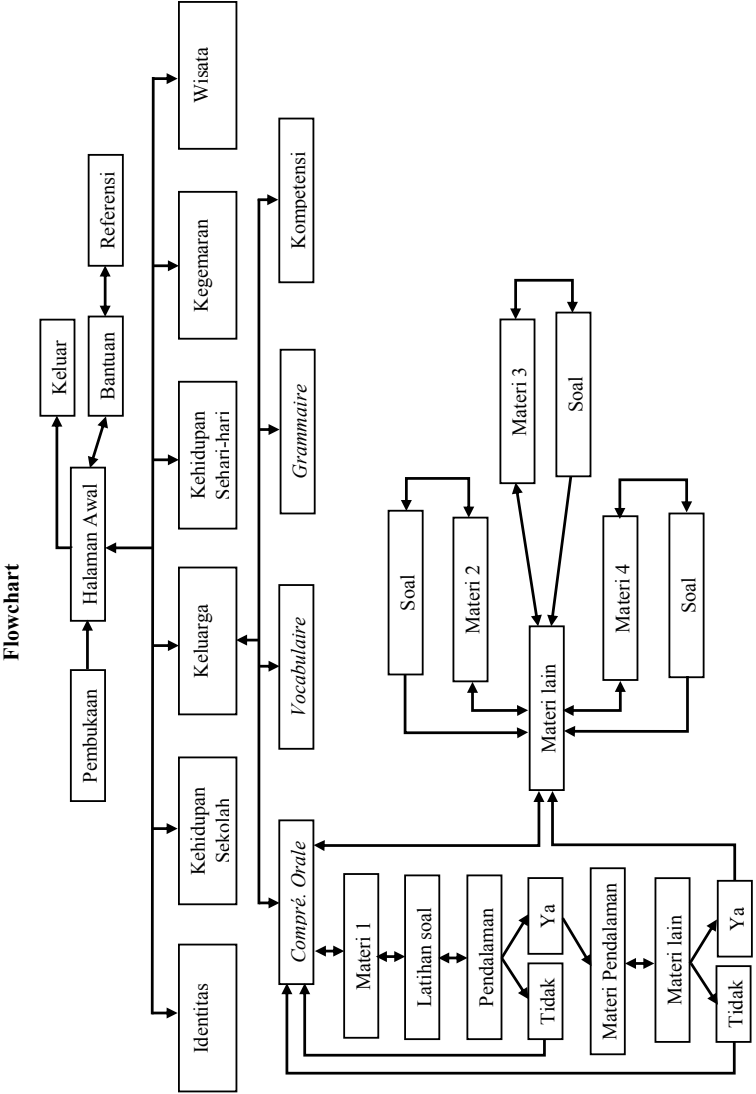
“*Francopensee*” sebagai media pembelajaran di suatu daerah dengan jumlah pengguna *smartphone* yang sedikit (minoritas).

4. Media tidak dapat digunakan di sekolah atau instansi lain yang tidak memperkenankan siswanya membawa *handphone* pribadi.
5. Penelitian uji kelayakan terbatas hanya pada satu lembaga pendidikan.

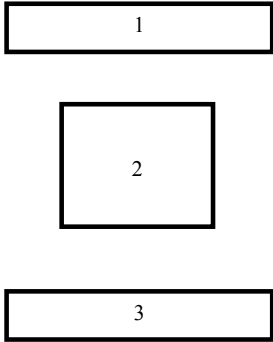
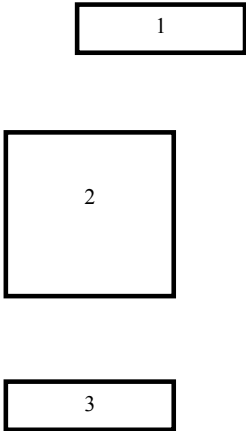
## DAFTAR PUSTAKA

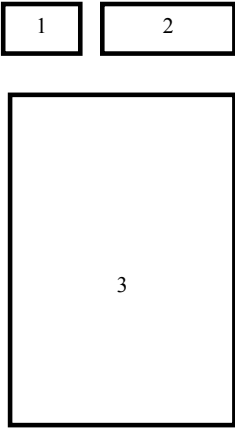
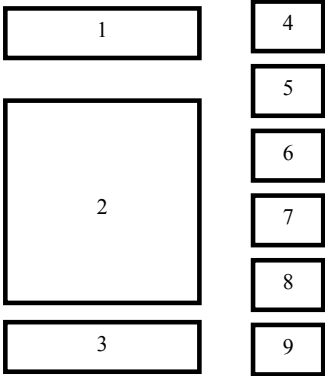
- Alessi, Stephen M., dan Stanley R. Trollip. 2001. *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Massachusetts: Pearson Education Company.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ayni, Sri Nur. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Compréhension Écrite Berbasis Macromedia Flash Professional 8 untuk Siswa Kelas XI SMA N 1 Tayu. Skripsi S1*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, FBS UNY.
- Breton, Gilles, dkk. 2005. *Réussir le DELF*. Prancis : Didier.
- Choirunnisa, Septin. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Komputer untuk Ketrampilan Menyimak bagi Siswa SMA Kelas X. Tesis S2*. Yogyakarta: PPs – UNY.
- Erwiansyah, Prima. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adobe Flash CS 5 Professional pada Materi Menyimak Legenda Rawa Pening untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Skripsi S1*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, FBS UNY.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Iskandarwassid dan H. Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Leoreni, Dhita. 2012. *Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak (Compréhension Orale) Bahasa Prancis Kelas XI SMA N 7 Purworejo. Skripsi S1*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, FBS UNY.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran: Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Putra, Nusa. 2012. *Research and Development: Penelitian dan Pengembangan, Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadiman, Arief S. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanaky, Hujairah. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, H. Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Bandung : Kencana.
- Sari, Puspita. 2012. *Belajar Cepat Bahasa Perancis*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Seng, Ciu Bun. 2011. *Android: Dasar Pengoprasian, Optimasi Sampai Modifikasi*. Jakarta: Jasakom.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henri Guntur. 1985. *Menyimak Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henri Guntur. 1987. *Teknik Pengajaran Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

# Lampiran

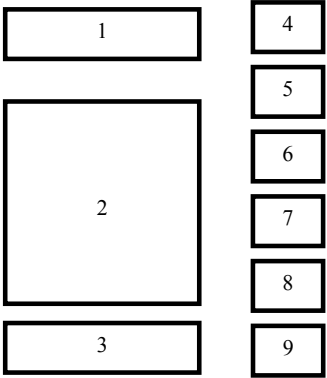
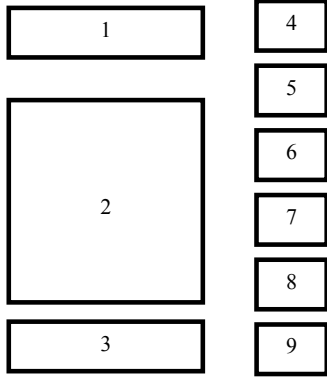


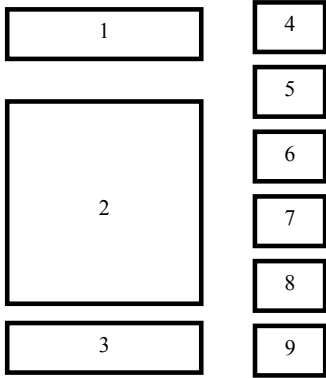
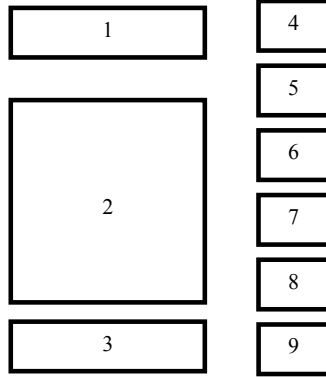
**Story Board**

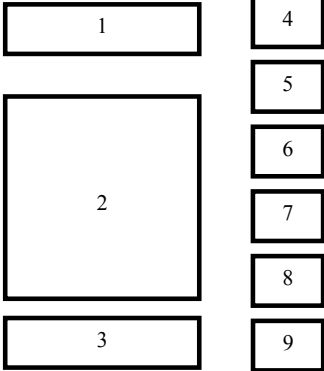
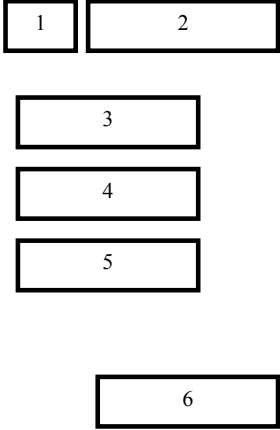
<i>Display</i>	Keterangan
	Pembukaan 1. Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, FBS, UNY. 2. Logo UNY 3. Tombol masuk
	Halaman awal 1. Tombol keluar 2. Logo Francopensée 3. Tombol bantuan

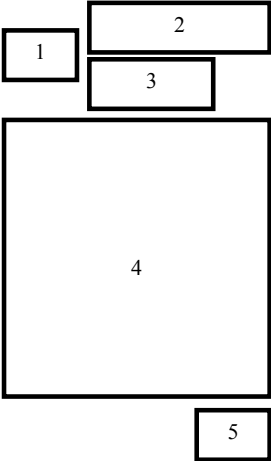
<i>Display</i>	Keterangan
	<i>Aide</i> 1. Tombol <i>home</i> 2. <i>Aide</i> 3. Konten <i>aide</i> - Diisi keterangan fungsi setiap tombol
	Unité 1 1. Tombol kembali ke halaman awal 2. Gambar identitas 3. <i>L'identité</i> 4. Tombol Unité 1 5. Tombol Unité 2 6. Tombol Unité 3 7. Tombol Unité 4 8. Tombol Unité 5 9. Tombol Unité 6

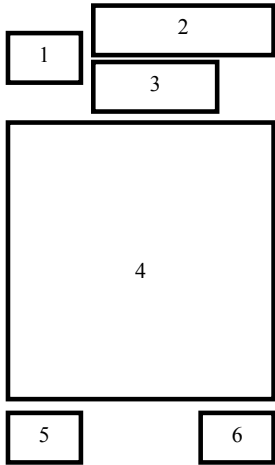


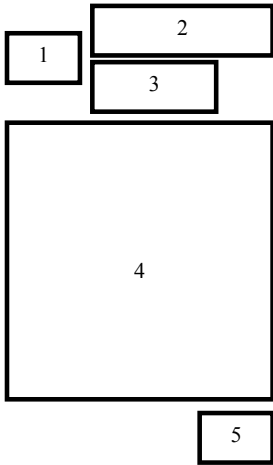
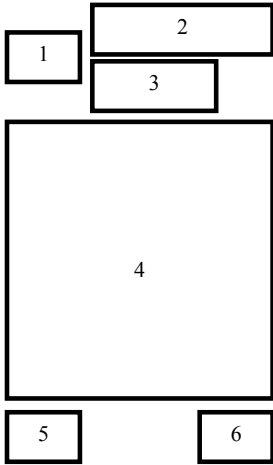
<i>Display</i>	<i>Keterangan</i>
	<p>Unité 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol kembali ke halaman awal</li> <li>2. Gambar sekolah</li> <li>3. <i>La vie scolaire</i></li> <li>4. Tombol Unité 1</li> <li>5. Tombol Unité 2</li> <li>6. Tombol Unité 3</li> <li>7. Tombol Unité 4</li> <li>8. Tombol Unité 5</li> <li>9. Tombol Unité 6</li> </ol>
	<p>Unité 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol kembali ke halaman awal</li> <li>2. Gambar keluarga</li> <li>3. <i>La famille</i></li> <li>4. Tombol Unité 1</li> <li>5. Tombol Unité 2</li> <li>6. Tombol Unité 3</li> <li>7. Tombol Unité 4</li> <li>8. Tombol Unité 5</li> <li>9. Tombol Unité 6</li> </ol>

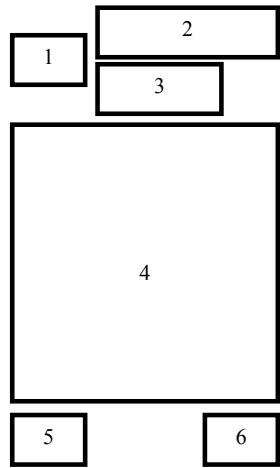
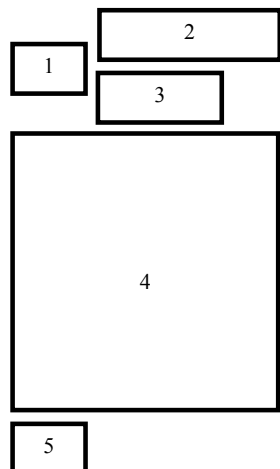
<i>Display</i>	<i>Keterangan</i>
	<p>Unité 4</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol kembali ke halaman awal</li> <li>2. Gambar sekolah</li> <li>3. <i>La vie scolaire</i></li> <li>4. Tombol Unité 1</li> <li>5. Tombol Unité 2</li> <li>6. Tombol Unité 3</li> <li>7. Tombol Unité 4</li> <li>8. Tombol Unité 5</li> <li>9. Tombol Unité 6</li> </ol>
	<p>Unité 5</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol kembali ke halaman awal</li> <li>2. Gambar keluarga</li> <li>3. <i>La famille</i></li> <li>4. Tombol Unité 1</li> <li>5. Tombol Unité 2</li> <li>6. Tombol Unité 3</li> <li>7. Tombol Unité 4</li> <li>8. Tombol Unité 5</li> <li>9. Tombol Unité 6</li> </ol>

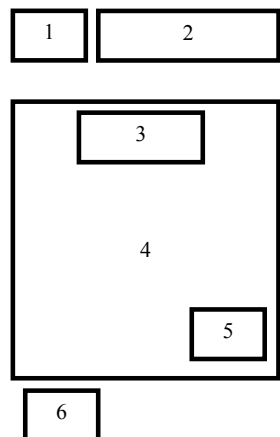
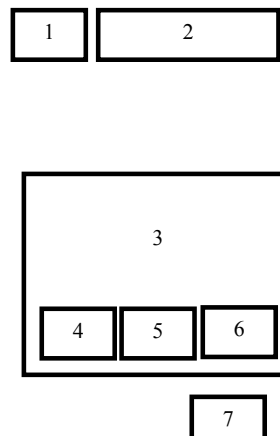
Display	Keterangan
	Unité 6 1. Tombol kembali ke halaman awal 2. Gambar sekolah 3. <i>La vie scolaire</i> 4. Tombol Unité 1 5. Tombol Unité 2 6. Tombol Unité 3 7. Tombol Unité 4 8. Tombol Unité 5 9. Tombol Unité 6
	Menu Utama Unité 3 1. Tombol <i>home</i> 2. <i>La famille</i> 3. Tombol <i>Compréhension Orale</i> 4. Tombol <i>Vocabulaire</i> 5. Tombol <i>Grammaire</i> 6. Tombol <i>Compétences</i>

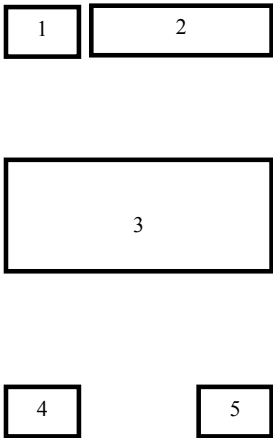
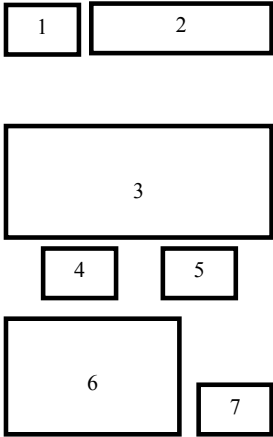
Display	Keterangan
	Menu <i>Vocabulaire</i> 1. Tombol <i>home</i> 2. <i>Vocabulaire</i> 3. <i>La famille</i> 4. Konten <b>Le grand-père [lə grɑ̃pɛʁ]</b> Kakek <b>La grand-mère [la grɑ̃mɛʁ]</b> Nenek <b>Les grands-parents [le grɑ̃parɑ̃]</b> Kakek dan nenek <b>Le père [lə pɛʁ]</b> Ayah <b>La mère [la mɛʁ]</b> Ibu <b>Les parents [le parɑ̃]</b> Orang tua <b>La sœur [la sœʁ]</b> Saudara perempuan <b>Le frère [lə frɛʁ]</b> Saudara laki-laki <b>L'oncle [lɔ̃kl(ə)]</b> Paman <b>La tante [la tɑ̃t]</b> Bibi <b>Le cousin [lə kuzɛ̃]</b> Saudara sepupu laki-laki <b>La cousine [la kuzin]</b> Saudara sepupu perempuan <b>Le fils [lə fis]</b> Anak laki-laki <b>La fille [la fij]</b> Anak perempuan <b>Le fils unique [lə fis ynik] /</b> <b>La fille unique [la fij ynik]</b> Anak tunggal <b>Les membres de la famille [le mɑ̃br(ə) də la famij]</b> Anggota keluarga <b>L'arbre généalogique [labʁ(ə) ʒenealoʒik]</b> Pohon keluarga / silsilah keluarga <b>Le chat [lə ʃa]</b> Kucing

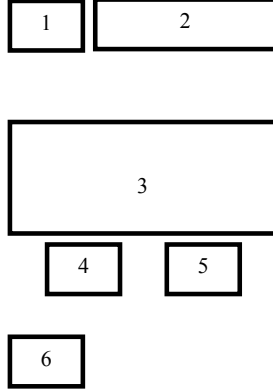
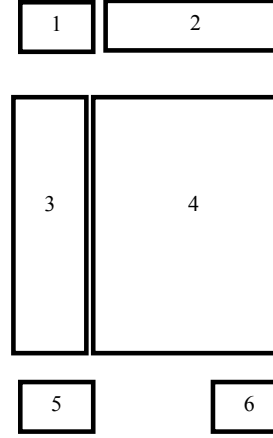
Display	Keterangan	
	<b>Le chien</b> [lə ʃjɛ̃] Anjing <b>L'oiseau</b> [lwazo] Burung <b>Le poisson</b> [lə pwasɔ̃] Ikan 5. Tombol lanjut	
	Menu <i>Vocabulaire</i> 1. Tombol <i>home</i> 2. <i>Vocabulaire</i> 3. <i>Les nombres</i> 4. Konten	
	0 : zéro 1 : un 2 : deux 3 : trois 4 : quatre 5 : cinq 6 : six 7 : sept 8 : huit 9 : neuf 10 : dix 11 : onze 12 : douze 13 : treize 14 : quatorze 15 : quinze 16 : seize 17 : dix-sept 18 : dix-huit 19 : dix-neuf 20 : vingt	21 : vingt et un 22 : vingt-deux 23 : vingt-trois 30 : trente 40 : quarante 50 : cinquante 60 : soixante 70 : soixante-dix 80 : quatre-vingt 90 : quatre-vingt-dix 100 : cent
	5. Tombol kembali 6. Tombol lanjut	

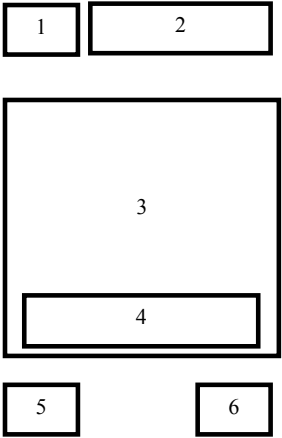
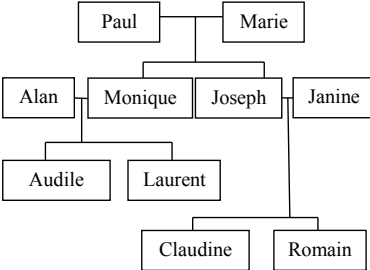
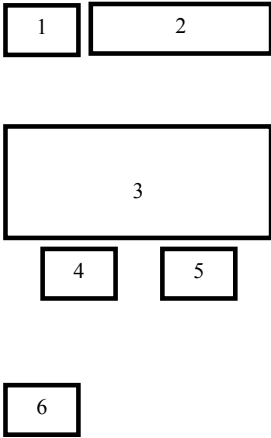
Display	Keterangan	
	Menu <i>Grammaire</i> 1. Tombol <i>home</i> 2. <i>Grammaire</i> 3. <i>Conjugaison</i> 4. Konten <b>S'appeler</b> <i>Je m'appelle</i> <i>Tu t'appelles</i> <i>Vous vous appelez</i> <i>Il s'appelle</i> <i>Elle s'appelle</i> <b>Avoir</b> <i>J'ai</i> <i>Tu as</i> <i>Nous avons</i> <i>Vous avez</i> <i>Il a</i> <i>Elle a</i> 5. Tombol lanjut	
	Menu <i>Grammaire</i> 1. Tombol <i>home</i> 2. <i>Grammaire</i> 3. <i>L'expression de la possession</i> 4. Konten <i>Masculin singulier</i> <b>Mon</b> <i>Mon père</i> <b>Ton</b> <i>Ton livre</i> <b>Son</b> <i>Son frère</i> <b>Notre</b> <i>Notre cousin</i> <b>Votre</b> <i>Votre oncle</i> 5. Tombol kembali 6. Tombol lanjut	

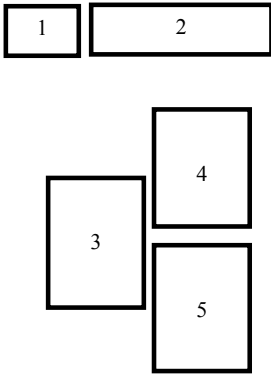
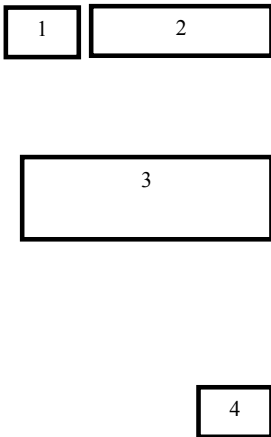
Display	Keterangan
 <p>The screenshot shows a menu interface. At the top, there are three buttons labeled 1, 2, and 3. Below them is a large rectangular area labeled 4. At the bottom, there are two buttons labeled 5 and 6.</p>	<p>Menu <i>Grammaire</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>Grammaire</i></li> <li>3. <i>L'expression de la possession</i></li> <li>4. Konten</li> </ol> <p><i>Féminin singulier</i></p> <p><b>Ma</b>  <i>Ma sœur</i>  <b>Ta</b>  <i>Ta maison</i>  <b>Sa</b>  <i>Sa mère</i>  <b>Notre</b>  <i>Notre cousine</i>  <b>Votre</b>  <i>Votre tante</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Tombol kembali</li> <li>6. Tombol lanjut</li> </ol>
 <p>The screenshot shows a menu interface. At the top, there are three buttons labeled 1, 2, and 3. Below them is a large rectangular area labeled 4. At the bottom, there is one button labeled 5.</p>	<p>Menu <i>Grammaire</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>Grammaire</i></li> <li>3. <i>L'expression de la possession</i></li> <li>4. Konten</li> </ol> <p><i>Pluriel masculin ou féminin</i></p> <p><b>Mes</b>  <i>Mes amis</i>  <b>Tes</b>  <i>Tes frère</i>  <b>Ses</b>  <i>Ses parents</i>  <b>Nos</b>  <i>Nos cousins</i>  <b>Vos</b>  <i>Vos enfants</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Tombol kembali</li> </ol>

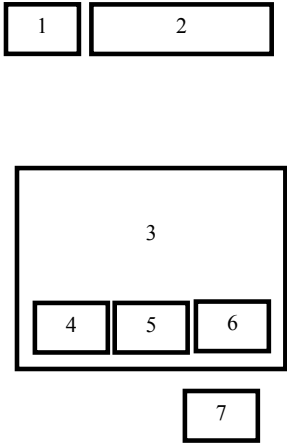
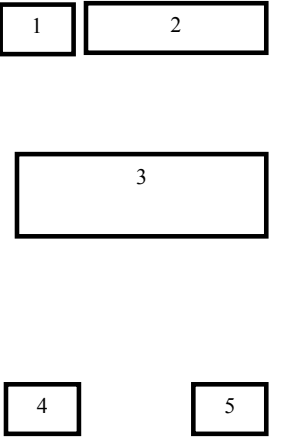
Display	Keterangan
 <p>The screenshot shows a menu interface. At the top, there are two buttons labeled 1 and 2. Below them is a large rectangular area labeled 4. Inside this area, there is a button labeled 3 at the top and a button labeled 5 at the bottom right. Below the large area, there is a button labeled 6.</p>	<p>Menu <i>Compréhension Écrite</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. <i>Compréhension Écrite</i></li> <li>4. Gambar keluarga</li> <li>5. Tombol lanjut</li> <li>6. Tombol dialog lain</li> </ol>
 <p>The screenshot shows a menu interface. At the top, there are two buttons labeled 1 and 2. Below them is a large rectangular area labeled 3. Inside this area, there are three buttons labeled 4, 5, and 6. Below the large area, there is a button labeled 7.</p>	<p>Menu <i>Compréhension Écrite</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. Gambar mp3 player</li> <li>4. Tombol <i>play</i></li> <li>5. Tombol <i>pause</i></li> <li>6. Tombol <i>stop</i></li> <li>7. Tombol lanjut</li> </ol>

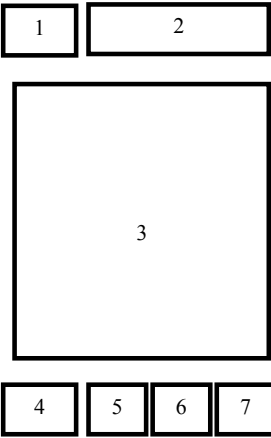
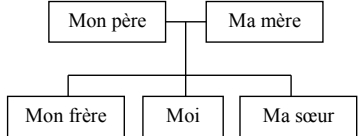
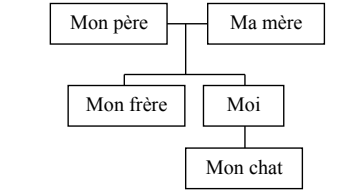
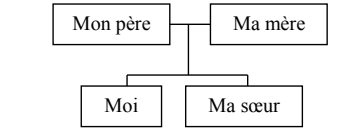
Display	Keterangan
	<p>Menu <i>Compréhension Écrite</i> (Soal latihan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. <i>Vrai ou faux</i></li> <li>4. Tombol kembali</li> <li>5. Tombol lanjut</li> </ol>
	<p>Menu <i>Compréhension Écrite</i> (Soal latihan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. Konten pertanyaan</li> </ol> <p>a. Le grand-père de Romain s'appelle Paul. (V) b. Janine est la mère de Romain. (V) c. Romain a un cousin, il s'appelle Alan. (F)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Tombol <i>vrai</i></li> <li>5. Tombol <i>faux</i></li> <li>6. Menampilkan centang atau silang</li> <li>7. Tombol lanjut</li> </ol>

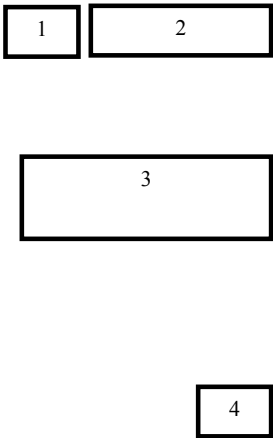
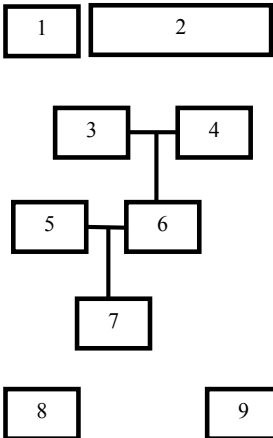
Display	Keterangan
	<p>Menu <i>Compréhension Écrite</i> (Penawaran materi lanjutan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. <i>Est-ce que tu veux apprendre plus ?</i></li> <li>4. Tombol <i>oui</i></li> <li>5. Tombol <i>non</i></li> <li>6. Tombol kembali</li> </ol>
	<p>Menu <i>Compréhension Écrite</i> (Materi lanjutan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. Tombol <i>play</i></li> <li>4. Konten teks audio</li> </ol> <p><i>Bonjour, je m'appelle Romain. Je vous présente ma famille. Mon grand-père, Paul. Ma grand-mère, Marie. Mes grands-parents, Paul et Marie. Mon père, Joseph. Ma mère, Janine. Mes parents, Joseph et Janine. Ma sœur, Claudine. Mon oncle, Alan. Ma tante, Monique. Mon cousin, Laurent. Ma cousine, Audile. Et ça c'est moi, Romain.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Tombol kembali</li> <li>6. Tombol lanjut</li> </ol>

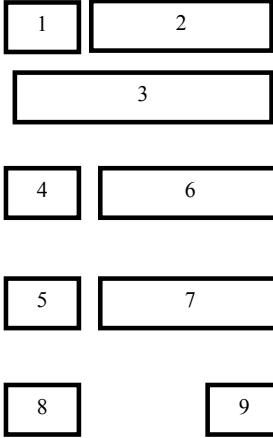
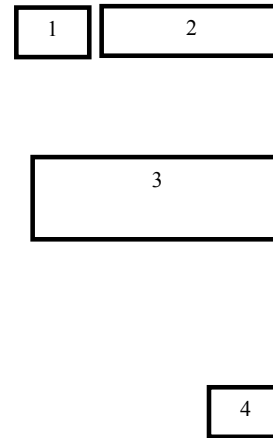
<i>Display</i>	<i>Keterangan</i>
	<p>Menu <i>Compréhension Écrite</i> (Materi lanjutan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. Gambar silsilah keluarga</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>4. <i>L'arbre généalogique</i></li> <li>5. Tombol kembali</li> <li>6. Tombol lanjut</li> </ol>
	<p>Menu <i>Compréhension Écrite</i> (Penawaran materi lain)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. <i>Est-ce que tu veux apprendre l'autre dialogue ?</i></li> <li>4. Tombol <i>oui</i></li> <li>5. Tombol <i>non</i></li> <li>6. Tombol kembali</li> </ol>

<i>Display</i>	<i>Keterangan</i>
	<p>Menu <i>L'autre Dialogue</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. Tombol <i>Dialogue 1</i></li> <li>4. Tombol <i>Dialogue 2</i></li> <li>5. Tombol <i>Dialogue 3</i></li> </ol>
	<p>Menu <i>Dialogue 1</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. <i>Dialogue 1</i></li> <li>4. Tombol lanjut</li> </ol>

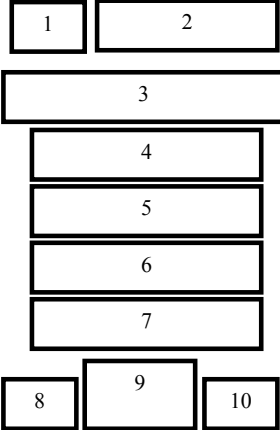
Display	Keterangan
	<p>Menu <i>Dialogue 1</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. Gambar mp3 player</li> <li>4. Tombol <i>play</i></li> <li>5. Tombol <i>pause</i></li> <li>6. Tombol <i>stop</i></li> <li>7. Tombol lanjut</li> </ol>
	<p>Menu <i>Dialogue 1</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. Perintah soal</li> </ol> <p><i>Choisissez un arbre généalogique qui est approprié avec le dialogue !</i></p> <p><i>Choisissez le bouton A ou B ou C.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Tombol kembali</li> <li>5. Tombol lanjut</li> </ol>

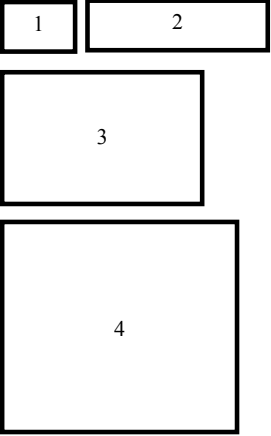
Display	Keterangan
	<p>Menu <i>Dialogue 1</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. Pilihan jawaban</li> </ol> <p>Jawaban A</p>  <p>Jawaban B</p>  <p>Jawaban C</p>  <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Tombol kembali</li> <li>5. Tombol jawaban A</li> <li>6. Tombol jawaban B</li> <li>7. Tombol jawaban C</li> </ol>

<i>Display</i>	<i>Keterangan</i>
	Menu <i>Dialogue 2</i> 1. Tombol <i>home</i> 2. <i>La famille</i> 3. <i>Dialogue 2</i> 4. Tombol lanjut
	Menu <i>Dialogue 2</i> 1. Tombol <i>home</i> 2. <i>La famille</i> 3. Gambar kakek 4. Gambar nenek 5. Gambar ayah 6. Gambar ibu 7. Gambar anak 8. Tombol kembali 9. Tombol lanjut

<i>Display</i>	<i>Keterangan</i>
	Menu <i>Dialogue 2</i> 1. Tombol <i>home</i> 2. <i>La famille</i> 3. Perintah soal  <i>Quel document sonore qui correspond à l'arbre généalogique ?</i>  4. Tombol jawaban A 5. Tombol jawaban B 6. Media player audio A 7. Media player audio B 8. Tombol kembali 9. Tombol lanjut
	Menu <i>Dialogue 3</i> 1. Tombol <i>home</i> 2. <i>La famille</i> 3. <i>Dialogue 3</i> 4. Tombol lanjut



Display	Keterangan
	<p>Menu <i>Dialogue 3</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>La famille</i></li> <li>3. Perintah soal</li> </ol> <p><i>Choisissez le bouton en bleu ou le bouton en rouge pour répondre à des questions !</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Media player</li> <li>5. Konten soal</li> <li>6. Tombol jawaban (merah)</li> <li>7. Tombol jawaban (biru)</li> <li>8. Tombol kembali</li> <li>9. Menampilkan centang atau silang</li> <li>10. Tombol lanjut</li> </ol> <p>Soal dan jawaban</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Est-ce qu'il a un grand-frère ?</i> <i>Oui, il a un grand-frère.</i> <i>Non, il n'a pas un grand-frère.</i></li> <li>2. <i>Combien de sœur a-t-il ?</i> <i>Il a une sœur.</i> <i>Il n'a pas de sœur.</i></li> <li>3. <i>Son père, il a quel âge ?</i> <i>Il a 55 ans.</i> <i>Il a 32 ans.</i></li> <li>4. <i>Il a des cousines ?</i> <i>Oui, il a 2 cousines.</i> <i>Non, il n'a pas de cousines.</i></li> </ol>

Display	Keterangan
	<p>Menu <i>Compétences</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. <i>Compétences</i></li> <li>3. Standar Kompetensi</li> </ol> <p>Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang keluarga.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Kompetensi Dasar <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengidentifikasi bunyi, ujaran dalam suatu konteks dengan mencocokkan, menjodohkan dan membedakan secara tepat.</li> <li>b. Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan tau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.</li> </ol> </li> </ol>

## Layout Media

Halaman pembuka	Halaman awal
Aide bagian 1	Aide bagian 2

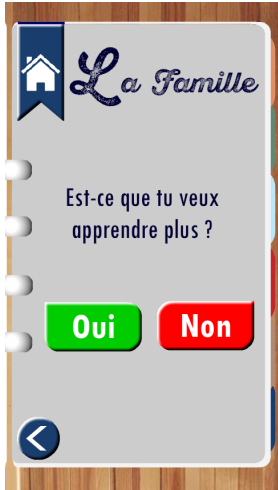



Aide bagian 3	Aide bagian 4
Unité 1	Unité 2

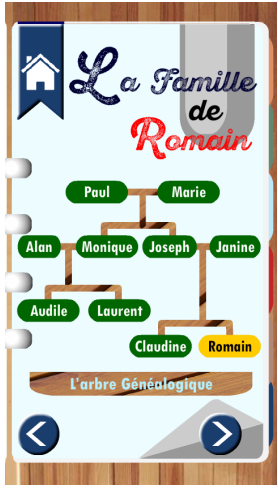



<p>Unité 3</p> 	<p>Unité 4</p> 
<p>Unité 5</p> 	<p>Unité 6</p> 


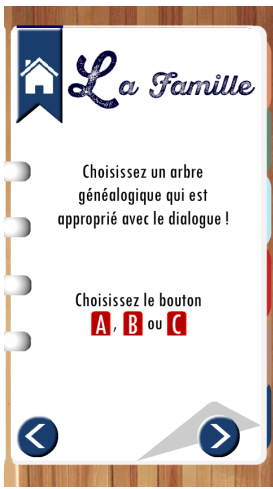
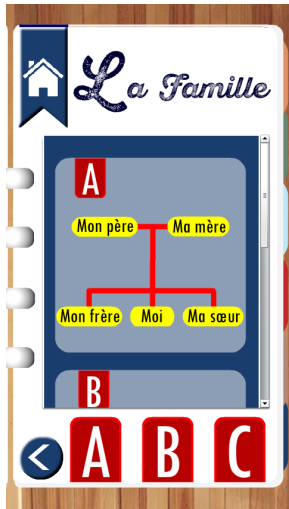
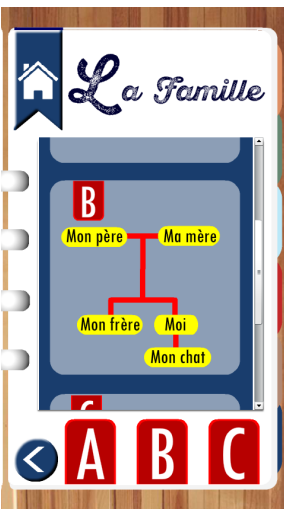
<p>Menu utama unité 1</p> 	<p>Compréhension Orale bagian 1</p> 
<p>Compréhension Orale bagian 2</p> 	<p>Compréhension Orale bagian 3</p> 

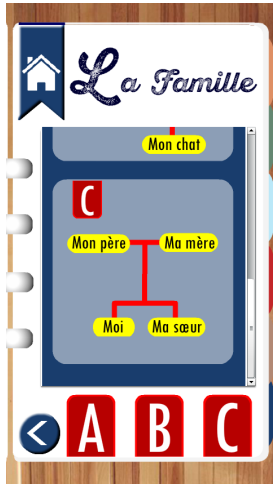
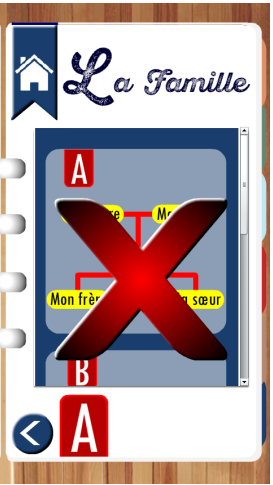
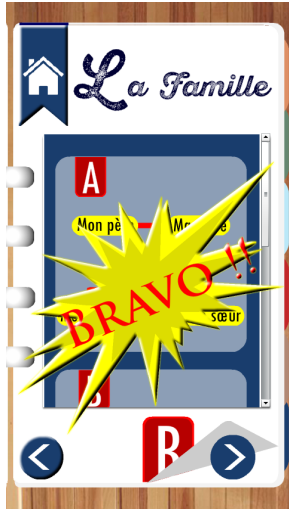
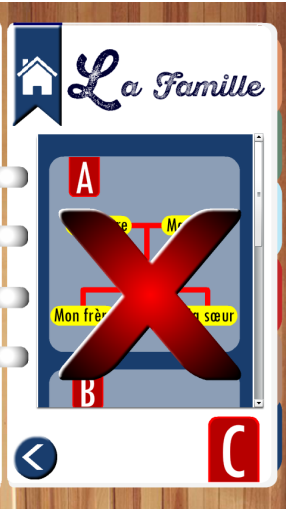
Latihan soal CO bagian 1	Latihan soal CO bagian 1 (benar)
Latihan soal CO bagian 1 (salah)	Latihan soal CO bagian 2

Latihan soal CO bagian 2 (salah)	Latihan soal CO bagian 3
Latihan soal CO bagian 3 (benar)	Latihan soal CO bagian 3 (salah)

Compréhension Orale bagian 4	Compréhension Orale bagian 5
	
Compréhension Orale bagian 6	Compréhension Orale bagian 7
	

Compréhension Orale bagian 8	Compréhension Orale bagian 9
	
Menu utama L'autre dialogue CO	Dialogue 1 bagian 1
	

<p><i>Dialogue 1 bagian 2</i></p> 	<p><i>Dialogue 1 bagian 3</i></p> 
<p><i>Dialogue 1 bagian 4</i></p> 	<p><i>Dialogue 1 bagian 5</i></p> 

<p><i>Dialogue 1 bagian 6</i></p> 	<p><i>Dialogue 1 bagian 7</i></p> 
<p><i>Dialogue 1 bagian 8</i></p> 	<p><i>Dialogue 1 bagian 9</i></p> 

<p><i>Dialogue 2 bagian 1</i></p> 	<p><i>Dialogue 2 bagian 2</i></p> 
<p><i>Dialogue 2 bagian 3</i></p> 	<p><i>Dialogue 2 bagian 4</i></p> 

<p><i>Dialogue 2 bagian 5</i></p> 	<p><i>Dialogue 3 bagian 1</i></p> 
<p><i>Dialogue 3 bagian 2</i></p> 	<p><i>Dialogue 3 bagian 3</i></p> 



Dialogue 3 bagian 4	Dialogue 3 bagian 5
Dialogue 3 bagian 6	Dialogue 3 bagian 7

Menu Vocabulaire bagian 1	Menu Vocabulaire bagian 2
Menu Vocabulaire bagian 3	Menu Vocabulaire bagian 4



<p>Menu <i>Vocabulaire</i> bagian 5</p>  <p><b>Vocabulaire</b> <b>Les nombres</b></p> <table border="1"> <tr><td>0 : zéro</td><td>11 : onze</td></tr> <tr><td>1 : un</td><td>12 : douze</td></tr> <tr><td>2 : deux</td><td>13 : treize</td></tr> <tr><td>3 : trois</td><td>14 : quatorze</td></tr> <tr><td>4 : quatre</td><td>15 : quinze</td></tr> <tr><td>5 : cinq</td><td>16 : seize</td></tr> <tr><td>6 : six</td><td>17 : dix-sept</td></tr> <tr><td>7 : sept</td><td>18 : dix-huit</td></tr> <tr><td>8 : huit</td><td>19 : dix-neuf</td></tr> <tr><td>9 : neuf</td><td>20 : vingt</td></tr> <tr><td>10 : dix</td><td></td></tr> </table>	0 : zéro	11 : onze	1 : un	12 : douze	2 : deux	13 : treize	3 : trois	14 : quatorze	4 : quatre	15 : quinze	5 : cinq	16 : seize	6 : six	17 : dix-sept	7 : sept	18 : dix-huit	8 : huit	19 : dix-neuf	9 : neuf	20 : vingt	10 : dix		<p>Menu <i>Vocabulaire</i> bagian 6</p>  <p><b>Vocabulaire</b> <b>Les nombres</b></p> <p>21 : vingt et un 22 : vingt-deux 23 : vingt-trois 30 : trente 40 : quarante 50 : cinquante 60 : soixante 70 : soixante-dix 80 : quatre-vingt 90 : quatre-vingt-dix 100 : cent</p>
0 : zéro	11 : onze																						
1 : un	12 : douze																						
2 : deux	13 : treize																						
3 : trois	14 : quatorze																						
4 : quatre	15 : quinze																						
5 : cinq	16 : seize																						
6 : six	17 : dix-sept																						
7 : sept	18 : dix-huit																						
8 : huit	19 : dix-neuf																						
9 : neuf	20 : vingt																						
10 : dix																							
<p>Menu <i>Grammaire</i> bagian 1</p>  <p><b>Grammaire</b> <b>Conjugaison</b></p> <p><b>S'appeler</b></p> <p>Je m'appelle <b>Ananto</b> Tu t'appelles ... Vous vous appelez ... Il s'appelle ... Elle s'appelle ...</p> <p><b>Avoir</b></p> <p>J'ai <b>21 ans</b> Tu as ... Vous avez ... Il a ... Elle a ...</p>	<p>Menu <i>Grammaire</i> bagian 2</p>  <p><b>Grammaire</b> <b>L'expression de la possession</b> Masculin singulier</p> <p><b>Mon</b> Ex. Mon père <b>Ton</b> Ex. Ton livre <b>Son</b> Ex. Son frère <b>Notre</b> Ex. Notre cousin <b>Votre</b> Ex. Votre oncle</p>																						

<p>Menu <i>Grammaire</i> bagian 3</p>  <p><b>Grammaire</b> <b>L'expression de la possession</b> Féminin singulier</p> <p><b>Ma</b> Ex. Ma sœur <b>Ta</b> Ex. Ta maison <b>Sa</b> Ex. Sa mère <b>Notre</b> Ex. Notre cousine <b>Votre</b> Ex. Votre tante</p> <p>Mon (devant voyelle). Ex. Mon amie Ton (devant voyelle). Ex. Ton idée Son (devant voyelle). Ex. Son écharpe</p>	<p>Menu <i>Grammaire</i> bagian 4</p>  <p><b>Grammaire</b> <b>L'expression de la possession</b> Pluriel masculin ou féminin</p> <p><b>Mes</b> Ex. Mes amis <b>Tes</b> Ex. Tes frères <b>Ses</b> Ex. Ses parents <b>Nos</b> Ex. Nos cousins <b>Vos</b> Ex. Vos enfants</p>
<p>Menu <i>Compétences</i></p>  <p><b>Compétences</b> Standar Kompetensi</p> <p>Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang keluarga.</p> <p><b>Kompetensi Dasar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi bunyi, ujaran dalam suatu konteks dengan mencocokkan, menjodohkan dan membedakan secara tepat.</li> <li>Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.</li> </ol>	<p>Keterangan</p>  <p><b>Références</b></p> <p>Des paroles et des Mots - Savoir dire - Présenter sa famille. <a href="http://www.youtube.com/watch?v=ZySgo1Bc1c">http://www.youtube.com/watch?v=ZySgo1Bc1c</a>. Diunduh pada tanggal 4 Mei 2016.</p> <p>La famille. <a href="http://www.youtube.com/watch?v=rlyyk2513MA">http://www.youtube.com/watch?v=rlyyk2513MA</a>. Diunduh pada tanggal 4 Mei 2016</p>

Tabel penilaian media oleh ahli materi

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		X			
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar		X			
3.	Petunjuk belajar	X				
4.	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep		X			
5.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	X				
6.	Penggunaan bahasa		X			
7.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	X				
8.	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu			X		
9.	Penyampaian materi menarik		X			
10.	Kebenaran dan kekinian materi	X				
11.	Ketepatan cakupan materi		X			
12.	Ketercernaan materi dengan pemahaman yang logis		X			
13.	Penyampaian materi yang runtut			X		
14.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa		X			
15.	Materi bermanfaat		X			
16.	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar	X				
17.	Kualitas penyajian materi		X			
18.	Kualitas umpan balik		X			
19.	Waktu penyajian		X			

Sumber : kisi-kisi instrumen penilaian media oleh ahli materi pada penelitian Sri Nur Ayni, S.Pd  
(2014 : 33)

## Kritik dan saran:

Sebaiknya urutan materi ditulis sehingga yang menjadi sampel adalah pelajaran yang urutannya lebih awal bukan pelajaran ke 3 atau lainnya.

overall bagus untuk pembelajaran mandiri (auto apprenticeship/self learning)

Yogyakarta, Juni 2016

Ahli Materi



Herman, M.Pd.  
19710403 200501 1 001

Tabel penilaian media oleh ahli media

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan	✓				
3.	Komposisi warna		✓			
4.	Penempatan tombol		✓			
5.	Ketepatan ukuran tombol	✓				
6.	Konsistensi tombol	✓				
7.	Ketepatan jenis huruf	✓				
8.	Ketepatan ukuran huruf	✓				
9.	Ketepatan warna huruf	✓				
10.	Ketepatan <i>layout</i>	✓				
11.	Ketepatan penggunaan gambar	✓				
12.	Kualitas tampilan gambar	✓				
13.	Kualitas tampilan layar	✓				
14.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media	✓				
15.	Pemberian umpan balik terhadap siswa	✓				
16.	Sajian animasi	✓				
17.	Daya dukung musik	✓				
18.	Kejelasan audio		✓			

Sumber : kisi-kisi instrumen penilaian media oleh ahli media pada penelitian Sri Nur Ayni, S.Pd  
(2014 : 35)

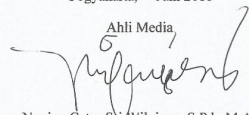


Kritik dan saran:

- Audio dapat disiapkan agar lebih jelas lagi

Yogyakarta, Juni 2016

Ahli Media



Nuning Catur SH Wilujeng, S.Pd., M.A.  
19730330 200212 2 001

Penilaian media oleh guru Bahasa Prancis

A. Aspek ketepatan konsep dan kompetensi

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		X			
2.	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar		X			
3.	Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar	X				
4.	Kemudahan materi untuk dipahami	X				
5.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa	X				
6.	Memberikan kesempatan siswa berlatih sendiri	X				
7.	Penggunaan bahasa dan ejaan		X			
8.	Kejelasan gambar dalam menjelaskan materi	X				

B. Aspek kualitas tampilan

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan <i>mobile media "Francopensee"</i>			X		
2.	Komposisi warna	X				
3.	Tampilan menu	X				
4.	Jenis dan ukuran teks	X				
5.	Kualitas tampilan gambar	X				
6.	Daya dukung musik		X			

## C. Kritik dan saran

Sudah bagus memanfaatkan teknologi ANDROID. Lebih menarik untuk pembelajaran. Hanya saja untuk siswa sedikit ada kesulitan karena adanya kosakata baru yang belum dimengerti anak.

Guru Bahasa Prancis

Drs. Tri Hani Budiyanto

NIP. 19620802 198803 1 006

SMA N 2 Wonosobo

Nama : Mahmuud Armenta

Kelas : XI.12.2

## Penilaian media oleh siswa

## A. Aspek pembelajaran

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>la famille</i>	✓				
2.	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal		✓			
3.	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	✓				
4.	Kecukupan latihan soal untuk pencapaian kompetensi	✓				
5.	Setelah belajar dengan menggunakan <i>mobile media</i> ini siswa dapat lebih memahami materi <i>la famille</i>	✓				

## B. Aspek penyajian materi

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Materi yang disajikan dalam <i>mobile media</i> ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah		✓			
2.	Kemudahan sajian untuk diikuti	✓				
3.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi	✓				
4.	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami	✓				
5.	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	✓				

## C. Aspek pengoprasian media

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran	✓				
2.	Gambar dan animasi terlihat jelas	✓				
3.	Back sound menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini		✓			
4.	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	✓				
5.	Komposisi dan kombinasi warna	✓				
6.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan <i>mobile media</i> ini dengan mudah		✓			
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain	✓				
8.	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa	✓				

## D. Kritik dan saran

Aplikasi ini sangat bagus dan membantu peisajar  
 Saya harap aplikasi ini dapat lebih dikembangkan  
 lagi dengan ada yang digemakan lagi  
 semoga aplikasinya bisa melebihi kepopuleran  
 aplikasi yang lain seperti "Google Translate"  
 merci

## Skor Penilaian Siswa

No.	Nama	Aspek		
		Pembelajaran	Penyajian Materi	Pengoperasian Media
1.	Siswa AAP	23	23	37
2.	Siswa ANS	21	17	33
3.	Siswa ASQ	22	22	36
4.	Siswa AIP	18	18	32
5.	Siswa AF	23	23	38
6.	Siswa AA	23	23	36
7.	Siswa APW	21	22	38
8.	Siswa ANF	17	16	29
9.	Siswa BDP	19	19	33
10.	Siswa EML	18	14	31
11.	Siswa FGPF	23	23	38
12.	Siswa F	16	20	36
13.	Siswa HPK	19	20	34
14.	Siswa IDN	16	16	36
15.	Siswa IFR	23	23	39
16.	Siswa LBN	22	24	33
17.	Siswa MU	24	23	34
18.	Siswa MA	24	24	38
19.	Siswa MH	15	15	24
20.	Siswa M	19	18	33
21.	Siswa NNKE	24	22	38
22.	Siswa NSSN	21	20	32
23.	Siswa OHAG	22	20	35
24.	Siswa ROS	22	23	37
25.	Siswa RA	23	25	37
26.	Siswa RMDV	22	18	39
27.	Siswa SYA	25	23	35
28.	Siswa SM	22	20	29
29.	Siswa SFF	21	18	40
30.	Siswa TN	21	21	32
31.	Siswa T	18	18	33
32.	Siswa YMM	23	23	39
Jumlah		650	632	1114

Kepada Yth.  
Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.  
Di Tempat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Ananto Yanuar Trivaldi

NIM : 09204241007

mengajukan permohonan kepada:

nama : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP : 19730330 200212 2 001

untuk dapat menjadi ahli media dalam penelitian yang saya lakukan dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Mobile Media *“Francopensee”* Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo”.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan kesediaannya saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta 29 Mei 2016

Pemohon

Ananto Yanuar Trivaldi  
09204241007

Kepada Yth.  
Herman, M.Pd.  
Di Tempat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Ananto Yanuar Trivaldi

NIM : 09204241007

mengajukan permohonan kepada:

nama : Herman, M.Pd.

NIP : 19710403 200501 1 001

untuk dapat menjadi ahli materi dalam penelitian yang saya lakukan dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Mobile Media *“Francopensee”* Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo”.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan kesediaannya saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta 29 Mei 2016

Pemohon

Ananto Yanuar Trivaldi  
09204241007





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207  
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

---

**PERMOHONAN IJIN  
SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01  
10 Jan 2011

---

Yogyakarta, 30 Maret 2016

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis  
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Ananto Yanuar Trivaldi No. Mhs. : 09204241007  
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses  
Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :

**"Pengembangan Mobile Media "Francopensee" Sebagai Media  
Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA N 2 Wonosobo".**

Lokasi Penelitian : SMA N 2 Wonosobo  
Waktu Penelitian : 25 April - 21 Mei 2016

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,




Dra. Siti Sumiyati  
NIP. 19580314 198503 2 001

Pemohon,



Ananto Yanuar Trivaldi  
NIM : 09204241007



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207  
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

---

FRM/FBS/31-01  
10 Jan 2011

Nomor : 589/UN.34.12/DT/VI/2016  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 9 Juni 2016

Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
c.q. Kepala Bakesbanglinmas DIY  
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta 55231

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan Penelitian untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MOBILE MEDIA "FRANCOPENSÉE" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK  
BAHASA PRANCIS DI SMA N 2 WONOSOBO**


Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : ANANTO YANUAR TRIVALDI  
NIM : 09204241007  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Perancis  
Waktu Pelaksanaan : Juli-Agustus 2016  
Lokasi : SMA N 2 Wonosobo


Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Atas Dekan  
Kasubag. Pendidikan, FBS,



H. Djun Pradito Utami, S.E.  
NIP. 19570704 199312 2 001



Tembusan:  
- Kepala SMA N 2 Wonosobo





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233  
 Telepon: (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 10 Juni 2016

Nomor : 074/1840/Kesbangpol/2016  
 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth :  
 Gubernur Jawa Tengah  
 Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah  
 Provinsi Jawa Tengah  
 Di  
 SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta  
 Nomor : 589 / UN.34.12 / DT / VI / 2016  
 Tanggal : 09 Juni 2016  
 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal **"PENGEMBANGAN MOBILE MEDIA "FRANCOPENSEE" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA FRANCIS DI SMA N 2 WONOSOBO "** kepada:

Nama Koordinator : ANANTO YANUAR TRIVALDI  
 NIM : 09204241007  
 No. HP/Identitas : 0856438711371 / 3307060410900004  
 Prodi /Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis  
 Perguruan Tinggi : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta  
 Lokasi Penelitian : SMA N 2 Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah  
 Waktu Penelitian : 01 Juli 2016 s.d 31 Agustus 2016

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan).
2. Wakil Dekan I Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**  
 Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487  
 Fax : (024) 3549560 E-mail : bpm@jatengprov.go.id http ://bpm.jatengprov.go.id  
 Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN  
 NOMOR : 070/2042/04.5/2016

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
  2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
  3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 22 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/1840/Kesbangpol/2016 tanggal 10 Juni 2016 Perihal : Rekomendasi Penelitian.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : ANANTO YANUAR TRIVALDI
2. Alamat : Kalierang, RT 03 RW 01, Kelurahan Kalierang, Kecamatan Selomerto, Kabupaten Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah
3. Pekerjaan : Mahasiswa

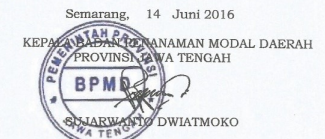
Untuk : Melakukan Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : PENGEMBANGAN MOBILE MEDIA "FRANCOPENSEE" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA FRANCIS DI SMA N 2 WONOSOBO
- b. Tempat / Lokasi : SMA N 2 Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah
- c. Bidang Penelitian : Bahasa dan Seni
- d. Waktu Penelitian : 14-06-2016 s.d. 31-08-2016
- e. Penanggung Jawab : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
- f. Status Penelitian : Baru
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.



UPT PTSP BPM 14-06-2016



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487  
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmdd@jatengprov.go.id http ://bpmdd.jatengprov.go.id  
Semarang - 50131

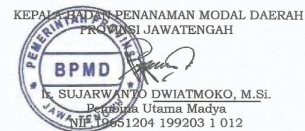
Nomor : 070/6737/2016  
Sifat : Biasa  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Semarang, 14 Juni 2016

Kepada  
Yth. Bupati Wonosobo  
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol dan  
Linmas Kab. Wonosobo

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Penelitian Nomor 070/2042/04.5/2016 Tanggal 14 Juni 2016 atas nama ANANTO YANUAR TRIVALDI dengan judul proposal PENGEMBANGAN MOBILE MEDIA "FRANCOPENSÉE" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA FRANCIS DI SMA N 2 WONOSOBO, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah;
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Wakil Dekan I Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. ANANTO YANUAR TRIVALDI.



PEMERINTAH KABUPATEN WONOSOBO  
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  
JL. KH. Abdulrahman Wahid No. 132 Telp. ( 0286 ) 324215  
WONOSOBO

Kode Pos 56319

SURAT REKOMENDASI SURVEY/RISET.

Nomor : 070 / 132 / VI / 2016.

- I. DASAR. : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor : 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
- II. MEMBACA : Surat Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah Semarang Nomor : 070/6737/2016 tanggal 14 Juni 2016.
- III. Pada prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN/dapat menerima atas pelaksanaan Survey/ Penelitian Skripsi /KTI ( Karya Tulis Ilmiah )/Tesis di Wilayah Kabupaten Wonosobo.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :  
1. Nama : ANANTO YANUAR TRIVALDI  
2. Kebangsaan : Indonesia.  
3. Alamat : Kalierang RT. 03/RW.01 Kecamatan Selomerto Kabupaten Wonosobo.  
4. Pekerjaan : Mahasiswa  
5. Penanggung Jawab : Dra. Siti Sumiyati.M.Pd  
6. Judul Penelitian : " PENGEMBANGAN MOBILE MEDIA " FRANCOPENSÉE " SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA FRANCIS DI SMA N 2 WONOSOBO "
7. Lokasi : SMA N 2 WONOSOBO.
- V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :  
1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada pejabat setempat/lembaga swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.  
2. Pelaksanaan survey/riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah politik dan atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.  
3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat rekomendasi ini tidak mentaati/mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.  
4. Setelah survey/Riset selesai, agar menyerahkan hasilnya kepada Bupati Wonosobo Cq.Kakan Kesbang dan Pol Kabupaten Wonosobo, (Rangkap 2).

VI. Surat Rekomendasi Penelitian/Riset ini berlaku dari tanggal : 14 Juni s/d 31 Agustus 2016.

VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Wonosobo, 22 Juni 2016.

an. BUPATI WONOSOBO  
KEPALA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  
KABUPATEN WONOSOBO



Tembusan : Kepada Yth.

1. Bupati Wonosobo ( sebagai laporan ) ;
2. Ka Bappeda Kab.Wonosobo ;
3. Ka Disdikbudpora Kabupaten Wonosobo;
4. Yang bersangkutan ;





PEMERINTAH KABUPATEN WONOSOBO  
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
PEMUDA DAN OLAH RAGA  
SMA NEGERI 2 WONOSOBO  
Website: [www.smadawsb.sch.id](http://www.smadawsb.sch.id) E-mail : [sma2wonosobo@yahoo.co.id](mailto:sma2wonosobo@yahoo.co.id)  
Jl. Banyumas km. 5 Telp/Faks : ( 0286) 322614 Wonosobo 56301

Nomor : 420 / 460 / 2016 25 Juli 2016  
Lamp :  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Wakil Dekan 1 Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
di  
Yogyakarta

Dengan hormat,

Berdasarkan surat dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 589 / UN.34.12 / DT / VI / 2016 tertanggal 09 Juni 2016 perihal Ijin penelitian saudara :

N a m a : ANANTO YANUAR TRIVALDI  
N I M : 09204241007  
Prodi/ Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis  
Perguruan Tinggi : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN *MOBILE MEDIA* "FRANCOPENSÉE" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS DI SMA N 2 WONOSOBO"

Kami tidak keberatan untuk memberikan ijin melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi saudara tersebut diatas.

Demikian untuk menjadikan periksa.

Kepala Sekolah  
  
FATCHURROZAK, M Si  
NIP 19631003 198803 1 007



PEMERINTAH KABUPATEN WONOSOBO  
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
PEMUDA DAN OLAH RAGA  
SMA NEGERI 2 WONOSOBO  
Website: [www.smadawsb.sch.id](http://www.smadawsb.sch.id) E-mail : [sma2wonosobo@yahoo.co.id](mailto:sma2wonosobo@yahoo.co.id)  
Jl. Banyumas km. 5 Telp/Faks : ( 0286) 322614 Wonosobo 56301

SURAT KETERANGAN  
Nomor : 420 / 476 / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Wonosobo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a : ANANTO YANUAR TRIVALDI  
N I M : 09204241007  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis  
Jenjang Program : S 1 ( Strata 1 )  
Perguruan Tinggi : UNY ( Universitas Negeri Yogyakarta )

Bahwa Mahasiswa tersebut diatas telah benar-benar melakukan Ijin Penelitian di SMA Negeri 2 Wonosobo dengan Judul Penelitian "PENGEMBANGAN *MOBILE MEDIA* "FRANCOPENSÉE" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS DI SMA N 2 WONOSOBO" yang dilakukan pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 2 Agustus 2016  
Waktu : Pukul 07.00 WIB – selesai

Demikian surat keterangan ini kami berikan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wonosobo, 2 Agustus 2016  
Kepala Sekolah  
  
FATCHURROZAK, M Si  
NIP 19631003 198803 1 007

### Dokumentasi





## LE DÉVELOPPEMENT DE MEDIA MOBILE “FRANCOPENSÉE” COMME UN MEDIA D'APPRENTISSAGE DE COMPRÉHENSION ORALE À SMA N 2 WONOSOBO

Par :  
Ananto Yanuar Trivaldi  
09204241007

### RÉSUMÉ

#### A. Introduction

Actuellement, le développement des sciences et de la technologie (Sciences et Technologie), en particulier la technologie de communication, nous a permis d'obtenir les informations rapidement. La facilité d'accès de l'information de différents pays nous force de maîtriser des langues étrangères comme une nécessité. Pour répondre à ces besoins, l'Indonésie s'implique de l'apprentissage des langues étrangères comme le français. SMA N 2 Wonosobo, situé dans le quartier Selomerto, à Wonosobo, en province centrale de Java a une classe de français. Grâce à l'apprentissage de français, les apprenants peuvent développer des compétences en communication orale et écrite. De ce fait, les apprenants peuvent comprendre et transmettre des informations, des idées ou ce qu'ils se sentent en français.

Dans l'apprentissage du français, il est important que les élèves écoutent le discours directement de locuteur authentique car dans l'apprentissage des langues, la Compréhension Orale (écouter attentivement) est un stade précoce qui devient la fondation dans le processus de compréhension d'une langue. Par conséquent, l'école offre



des services comme le *speaker portable* et le laboratoire de langues. On souhaite que ces services puissent être un média d'apprentissage qui soutient la réalisation de l'apprentissage en maximale. Ceci est cohérent à la disposition de Sudjana et Rival (2002 : 2) qui stipule que le média d'apprentissage peut améliorer le processus d'apprendre des apprenants dans l'enseignement, qui peut à son tour améliorer les résultats d'apprentissage. Mais en fait, l'apprentissage a été encore limité car la voix qui sort du *speaker* est moins bonne et le laboratoire de langues n'est disponible qu'à une seule classe. Les contraintes qui existent aujourd'hui rendent l'apprentissage moins efficace. Cette situation oblige les enseignants à être plus créatif et sensible à la situation et les conditions.

*Smartphone* peut être une solution aux problèmes d'apprentissage de compréhension orale car tous les *smartphones* ont certainement des *speakers* qui sont intégrés en elles. De cette façon, chaque apprenant possède une facilité privée qui lui permet d'apprendre à tout moment. En outre, les enseignants peuvent créer leurs propres applications pour répondre à leurs besoins. De là, les chercheurs ont étudié le potentiel de développer le média d'apprentissage du français sous la forme d'applications qui peuvent être exécutées sur les smartphones Android.

Dans cette étude, nous avons développé un média mobile "Francopensée", c'est un développement de média de l'apprentissage de la langue française en forme d'une application éducative dirigée à l'utilisation des smartphones avec le système d'opération Android. Média mobile

"Francopensée" contient le sujet de cours la vie familiale (la famille), qui est adapté au matériel d'apprentissage de la classe XI au premier semestre, des exercices et un jeu-questionnaire qui peuvent stimuler l'intérêt des élèves à faire les questions posées.

La formulation du problème, basé sur l'introduction a été reformulée comme les suivantes.

1. Comment développer média mobile "Francopensée" comme un média d'apprentissage de compréhension orale à SMA N 2 Wonosobo?
2. Quelle est la qualité de média mobile "Francopensée" comme un média d'apprentissage de compréhension orale basé sur l'évaluation de l'enseignant du français à SMA N 2 Wonosobo?
3. Quelle est la faisabilité de média mobile "Francopensée" comme un média d'apprentissage de compréhension orale à SMA N 2 Wonosobo?

Ensuite, le but de cette étude est de développer de média mobile "Francopensée" comme un média d'apprentissage de Compréhension Orale à SMA N 2 Wonosobo, en connaissant la qualité et la faisabilité de ce média mobile "Francopensée".

## B. Développement

1. Le Média d'Apprentissage

Littéralement, le média signifie le médiateur ou l'introduction. Selon Munadi (2013 : 7-8), le média d'apprentissage est

tout ce qui peut véhiculer et transmettre le message de la source d'une manière planifiée si bien que nous avons créé un environnement d'apprendre dans lequel les apprenants peuvent rendre le processus d'apprentissage plus efficace. Les activités d'apprentissage devraient être supportées par le rôle de l'enseignant qui peut démontrer et développer un élément dynamique sur le sujet au cours du processus d'apprentissage. Par conséquent, un enseignant doit être capable de motiver les apprenants et plus créatif dans la présentation de matériel didactique.

Kustandi et Sutjipto (2013 : 23) révèle les avantages de l'utilisation de média d'apprentissage dans le processus de l'enseignement et de l'apprentissage.

1. Le média d'apprentissage peut clarifier la présentation des messages et des informations afin de faciliter et d'améliorer le processus et le résultat d'apprentissage.
2. Le média d'apprentissage peut améliorer et réorienter l'attention de l'enfant afin qu'il puisse émerger la motivation à apprendre, une interaction plus directe entre les apprenants et l'environnement, ainsi que la possibilité d'élèves à apprendre du leur propre fonction de la capacité et de l'intérêt.
3. Le média d'apprentissage peut dépasser les limites du sens, de l'espace et du temps.

4. Le média d'apprentissage peut offrir une expérience commune aux apprenants sur les événements dans leur environnement et il permet une interaction directe avec les enseignants, la communauté et l'environnement.

Le média d'apprentissage a un rôle majeur dans le succès des objectifs d'apprentissage. Par conséquent, le média pour le processus d'apprentissage n'est pas certainement arbitraire. Arsyad (2006 : 75-76) explique que le média d'apprentissage a six critères de sélection. Ces critères sont : (1) en accord avec les objectifs à atteindre, (2) il est approprié pour supporter le contenu du sujet, (3) pratique, flexible et durable, (4) les enseignants sont compétents de l'utiliser, (5) un média est efficace pour les grands groupes, les groupes petites ou individuelle, et (6) il a de la qualité en technique.

## 2. Les médias basé sur Adobe Flash Professional CS 6

Les progrès des sciences et de la technologie nous donnent une occasion pour être plus productive. Dans ce cas, la fabrication de produits est sous forme numérique. Adobe Flash est le développement de logiciel appelé Future Splash Animator, un programme de graphiques vectoriels et animation développé par Future Wave Software. Adobe Flash Professional CS6 nous permet de créer des applications qui peuvent fonctionner sur un ordinateur, portable ou Smartphone Android. Adobe Flash Professional CS6 est donc peut

être un moyen de développement de média de l'apprentissage intéressante, car il peut créer des animations, charger des images, des sons ou des chansons. Nous pouvons faire les médias que nous voulons en accorde avec notre nécessité en utilisant Adobe Flash, en particulier Adobe Flash Professional CS6.

### 3. *Mobile Learning*

Selon Husamah (2014 : 177) *m-learning* est un enseignement qui fait référence à l'utilisation de l'information et de la technologie de communication (appareils mobiles) comme média d'apprentissage afin que les apprenants puissent accéder des documents, des références et des applications relatives à l'apprentissage sans être limités par l'espace et le temps, n'importe où et n'importe quand. En autres termes, le *m-learning* éliminer les limitations dans le processus d'apprentissage avec la mobilité d'un appareil mobile lui-même. Avec les technologies mobiles tels que les lecteurs MP3, ordinateurs portables, PDA, tablette et smartphone, les apprenants peuvent accéder des documents d'apprentissage à tout moment et partout. Smartphone est un appareil mobile qui a un grand potentiel dans l'application de cet apprentissage parce que les smartphones permettent leurs utilisateurs d'opérer les applications diverses. L'un d'eux est la nature des applications interactives basés sur l'Android qui peut aider le processus d'apprentissage en amusant et en soulageant la tension dans le système d'apprentissage.

### C. **Méthode de la Recherche**

Dans cette recherche, le chercheur a utilisé la méthode de la recherche et de développement. La recherche et le développement (*Research and Development* ou *R&D*) est largement utilisé dans de nombreux domaines, notamment l'éducation. Selon Sugiyono (2010 : 407), les méthodes de recherche et de développement sont la méthode de recherche utilisée pour produire un produit spécifique et tester la qualité du produit. Les étapes ou stades de développement dans cette recherche sont adaptées par la procédure de développement de média par Alessi & Trollip (2001 : 407-558) et Padmo (2004 : 418-423). Alessi & Trollip divisent les étapes de développement de média en trois étapes principales : (1) *planning*, (2) *design*, et (3) *development*. Alors que Padmo le divise en cinq étapes : (1) la phase d'analyse, (2) la phase planification, (3) la phase de création, (4) la phase d'évaluation, et (5) la phase finale.

La recherche a fait entrainant quatre parties, ce sont : (1) Herman, M. Pd comme l'expert en matière, (2) Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A. comme l'expert en média, (3) l'enseignant du français Drs. Heni Tri Budiyanto et (4) ses 32 apprenants de la classe XI se spécialise en langue SMA N 2 Wonosobo.

Les produits qui ont été développés pour obtenir des données descriptives sur la qualité et la faisabilité du produit. Pour obtenir les données de cette recherche, nous avons utilisé la méthode quantitative en



utilisant l'instrument de questionnaires d'évaluation de média. Ensuite, les données obtenues de l'évaluation sont converties en données qualitatives. Dans ce cas, le chercheur modifie les données quantitatives sous la forme de réponses ou d'affirmation dans le questionnaire comme les données qualitatives avec une échelle de 5 est en marquant 1 à 5. En outre, nous avons analysé les résultats de la notation en calculant les scores obtenus à partir des résultats pour tous les articles et multiplié par 100 % (Sugiyono, 2011 : 95). Ces données fournissent une image de la qualité et la pertinence du média ou du produit développé par chercheur.

#### **D. Résultats de la Recherche**

Les évaluations réalisées par l'expert en matière couvrant 19 indicateurs et 18 indicateurs pour l'expert en médias. Le pourcentage obtenu à partir des résultats de l'évaluation d'expert en matière est 83,16%, ce qui est inclus dans la catégorie "très bien", ainsi que les résultats de l'évaluation d'expert en médias ont montré que le média mobile "Francopensée" est à la qualité "très bien" avec un pourcentage de 96,67%. En outre, au stade de test de faisabilité organisé par l'enseignant de français et 32 élèves dans la classe de langue indiquent que la faisabilité de média mobile "Francopensée" atteint une valeur assez élevée. Sur les deux aspects estimés par le professeur de français, le résultat fait partie à la catégorie "très bien", 92,5% pour l'aspect de la précision des concepts et des compétences et 90% pour les aspects de la qualité de la présentation. Cela montre que le professeur de français a déclaré que le média mobile

"Francopensée" est admissible à utiliser comme un média d'apprentissage, car il est considéré de répondre aux besoins des apprenants et attirer des apprenants à apprendre. Les réponses positives sont aussi beaucoup soumises par les apprenants de la classe de langue qui ont utilisé le média mobile "Francopensée". La valeur en pourcentage des trois aspects de la notation des médias était de 81,25% pour les aspects de l'apprentissage, 79% pour la présentation des aspects matériels et 87.03% pour les opérations de médias. On peut dire que le média mobile "Francopensée" aide les élèves à travailler et ceux-ci ne trouvent pas de difficultés à utiliser.

Après avoir calculé tous les données de recherche, le média mobile "Francopensée" obtient la valeur en pourcentage de 83,76% qui fait à la catégorie "très bien". De cette manière, le média mobile "Francopensée" est en qualité "très bien", il est également apte à être utilisé comme un média d'apprentissage, en particulier dans l'apprentissage de Compréhension Orale.

#### **E. Conclusions et Recommandations**

La recherche exécutée est une recherche de développement et de la recherche ou *Research and Development (R&D)*. Cette recherche a été réalisée en accord avec les étapes qui existent, il peut donc créer un produit testé et digne. Après les résultats, nous avons cette conclusion.

1. Le développement de média mobile "Francopensée" est organisé à l'aide du logiciel Adobe Flash Professional CS6 et il est soutenu par un logiciel de traitement d'image, Corel Draw X7 et un logiciel de traitement de la voix Cool Edit Pro 2.0. Le produit final de développement est l'application Android avec le sujet "La famille" qui peut être gratuitement téléchargé sur le Play Store.
2. Évaluation de la qualité et la faisabilité des médias sont accomplis par le professeur qui est un expert en matière, le professeur qui est un expert en média, l'enseignant de français et ses apprenants. Le pourcentage de l'évaluation de la qualité de média de professeur expert en matière est 83,16%, ce qui est inclus dans la catégorie "très bien" et le pourcentage de l'évaluation de la qualité de média donnée par le professeur expert en médias est 96,67%, ce qui est également inclus dans la catégorie "très bien". Ensuite, selon les résultats de test de faisabilité par l'enseignant de français et ses 32 apprenants de la classe de Langue, un pourcentage de 91,43% et 83,19% sont obtenus, ils sont inclus dans la catégorie "très bon".

D'après les résultats de l'évaluation de la qualité de média et de faisabilité de média, le média mobile "Francopensée" obtient un pourcentage d'estimation en tout de 83,76% avec catégorie évaluation "très bon". Ainsi, on peut conclure que le média mobile "Francopensée" peut être considéré comme un média d'apprentissage de compréhension

orale qui est efficace. D'après le résultat de la recherche, nous faisons des suggestions pour d'autres recherches, suivantes.

1. Sélection du matériel doit être ajusté au niveau applicable, en plus nous avons aussi besoin de les adapter à la réalisation des matériels des apprenants.
2. Nous ferons un média le plus interactif que possible, afin que les apprenants puissent être plus actifs dans l'apprentissage.
3. Nous développerions le matériel et les exercices qui attirent l'intérêt des élèves.